NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

01/11 • AUSGABE 165 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 01

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

N-ZONE FEIERT:

25 JAHRE SUPER MARIO!

ALL-STARS IM TEST, RETRO-REPORTAGEN & GEWINNSPIEL

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

10 SEITEN: TEST + TIPPS & TRICKS

SQUARE ENIX

NINTENDO DS™

Eine FUN-tastische Welt!

Ein seltsamer Eintrag erscheint in Jiminy Grilles Tagebuch. Schlüpfe in die Rolle von Sora, schnapp dir dein Schlüsselschwert und enthülle die Geheimnisse eines weiteren Kapitels aus der Welt von KINGDOM HEARTS, wo nichts so ist, wie es scheint …

Erkunde Disneys Welten

Fesselndes Kampfsystem

Zahlreiche Gameplay Modes

Triff andere Spieler

USK ab 6 freigegeben

Erhältlich ab 14. Januar 2011

www.kingdomheartsrecoded.com

©2009-2011 Disney. Entwickelt von SQUARE ENIX / h.a.n.d. Charaktere aus der FINAL FANTASY-Videospielserie: © SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen der Square Enix Holdings Co., Ltd.Trademarks are the property of their respective owners, Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

Disney INTERACTIVE STUDIOS

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

In diesem Monat gibt's eine Menge zu feiern! Nicht nur das Weihnachtsfest und der Jahreswechsel stehen an – auch das 25. Dienstjubiläum des berühmtesten Spiele-Charakters aller Zeiten, der im Jahre 1985 sein Debüt in seinem ersten eigenen Spiel namens **Super Mario Bros.** gab. Aus diesem Anlass präsentieren wir euch die aktuelle N-ZONE mit einem schicken Gold-Cover, einem großen Test des brandneuen **Super Mario All-Stars**, einem Gewinnspiel und interessanten Berichten über die beispiellose Erfolgsstory von **Super Mario**. Herzlichen Glückwunsch, Mario! Wir freuen uns auf die nächsten 25 Jahre!

Der Test-Marathon der vorherigen Ausgaben der N-ZONE geht auch in diesem Monat weiter: Neben den heiß ersehnten Wii-Hits **Donkey Kong Country Returns** und **Super Mario All-Stars** haben wir noch das vielversprechede **Disney Micky Epic**, das neue **Need for Speed**, **Call of Duty: Black Ops** und einen Schwung weiterer großer Titel unter die Lupe genommen. Und auch für den DS haben wir eine Menge spannender Berichte zu aktuellen und kommenden Highlights in die euch vorliegende Ausgabe gequetscht, beispielsweise den Test zu **Golden Sun: Die dunkle Dämmerung** sowie Vorschau-Artikel zu **Kingdom Hearts: Re:coded** und zu den Geheimtipps **Inazuma Eleven** und Capcoms **Ghost Trick**.

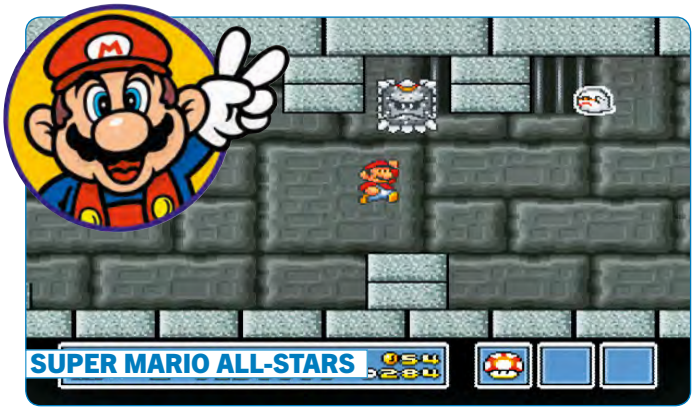
Wie jedes Jahr werfen wir auch in dieser N-ZONE einen Blick zurück auf das vergangene Jahr beziehungsweise in die Zukunft. Welche Nintendo-Highlights erwarten uns 2011? Dass wir in wenigen Monaten schon mit dem 3DS zocken dürfen und dass mit **Mario Sports Mix** bereits im Januar das nächste **Mario**-Game erscheint, ist kein Geheimnis, doch was blüht uns Nintendo-Fans denn sonst noch? Wir verraten es euch in unserer großen Jahresvorschau 2011!

Und wenn ihr euch auch während der Feiertage stets mit brandaktuellen News und Storys aus der Welt der Videospiele auf dem Laufenden halten möchtet, werft einen Blick auf unseren Webauftritt unter www.videogameszone.de.

Wir wünschen euch eine schöne Weihnachtszeit, einen guten Rutsch ins neue Jahr und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- Geburtstag des Monats: ***Super Mario** ist 25 im Dienst – und wir feiern mit! Zum Klempner-Jubiläum spendierten wir der N-ZONE ein sehr edles Gold-Cover.*
- Anzahl der Lebensjahre, die Thomas ohne **Super-Mario**-Spiele verbringen musste: *8*
- Anzahl der Lebensjahre, die Christoph ohne **Super-Mario**-Spiele verbringen musste: *0 – Denn er kam im selben Jahr auf die Welt, in dem **Super Mario Bros.** erschien.*
- Anzahl der Puzzleteile, die es in **Donkey Kong Country Returns** gibt: *371*
- Anzahl der Puzzleteile, die wir in **Donkey Kong Country Returns** gefunden haben: *104*
- Anzahl der Puzzleteile, die wir uns bis zur nächsten Ausgabe der N-ZONE im kommenden Monat noch schnappen werden: *267*
- Unerwartete Ankündigung: ***Inazuma Eleven** – Wer hätte gedacht, dass das Fußball-Rollenspiel von den **Layton**-Entwicklern schon im Januar erscheint?*
- Aktuellste Ankündigung dieser Ausgabe: ***Kirby's Epic Yarn** kommt in Europa am 25. Februar!*

INHALT 01/2011

38/86

CHRISTOPH

Kann das vierte **Donkey Kong Country**-Abenteuer an die legendäre Super-Nintendo-Trilogie anknüpfen? Wir haben das **Kong**-Comeback durchgespielt und verraten euch auf sechs Seiten, welche Spielelemente gut gelungen sind – und was uns nicht gefällt. Obendrauf gibt's ab Seite 86 noch einen Boss-Guide sowie weitere Tipps & Tricks!

TEST/TIPPS | DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

48

THOMAS

Unser Test-Marathon geht weiter: Nach der prall gefüllten letzten Ausgabe gibt's diesmal den Nachschlag. Neben den großen Nintendo-Hits haben wir außerdem **Disney Micky Epic, Golden Sun, Need for Speed, Harry Potter, Call of Duty: Black Ops, Harvest Moon, Die Sims** und viele weitere aktuelle Wii- und DS-Games für euch getestet. Mit der N-ZONE seid ihr stets im Bilde!

TEST | DIE SPIELEHITS DES WINTERS

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Das bringt 2011!	16
Magazin	06
Most Wanted	14

Wii

De Blob 2	24
Kirby's Epic Yarn	20

DS

Ghost Trick: Phantom-Detektiv	28
Inazuma Eleven	26
Kingdom Hearts Re:coded	29

TEST

Charts	68
Das Team	33
Das war 2010!	36
Kalender	36
Meinungsmache	34
Release-Termine	35
So testen wir	32
Top-Spiele	66

Wii

Bakugan: Beschützer des Kerns	59
Bit.Trip Fate (WiiWare)	73
Call of Duty: Black Ops	54
Cave Story (WiiWare)	72
chick chick BOOM! (WiiWare)	73
Create	53
Die Sims 3	52
Disney Micky Epic	48
Donkey Kong Country Returns	38
Enjoy your Massage (WiiWare)	73
Ferrari – The Race Experience	58
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes, Teil 1	56
Harvest Moon: Deine Tierparade	59
Hydroventure (WiiWare)	72
Need for Speed: Hot Pursuit	55
Super Mario All-Stars	44
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	58

DS

Blood Stone 007	66
Call of Duty: Black Ops	67
Divergent Shift (DSiWare)	74
Golden Sun: Die dunkle Dämmerung	60
GoldenEye 007	66
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes, Teil 1	64
Harvest Moon: Die Sonnenscheininseln	64
Ivy the Kiwi Mini (DSiWare)	74
Let's Swing (DSiWare)	75

44/80

CHRISTOPH

Super Mario wird 25 und Nintendo ehrt den Superstar mit einer Sammler-Edition, die vier Jump&Run-Klassiker enthält. Sind alle Spiele darin auf der Höhe der Zeit? Wir sagen euch, ob die Sammlung ihr Geld wert ist. Im Retro-Teil beleuchten wir zudem Marios Vergangenheit und stellen seine schärfsten Konkurrenten vor.

TEST/RETRO | SUPER MARIO ALL-STARS

SEBASTIAN

Worauf dürfen wir uns 2011 freuen? Wir werfen in unserer großen Hit-Vorschau einen Blick auf die größten Higlights, die uns erwarten. Darunter befinden sich **Kirby's Epic Yarn**, **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, **de Blob 2** und das neue **Professor Layton**-Abenteuer. Zudem haben wir für euch recherchiert, was aus angekündigten Spielen und Produkten geworden ist, von denen wir lange Zeit nichts mehr hörten. Kommt der Vitality Sensor etwa überhaupt noch auf den Markt? Wir decken auf.

VORSCHAU | DAS BRINGT 2011!

Need for Speed: Nitro-X (DSiWare)	75
Nintendo Countdown Calendar (DSiWare)	75
Runaway: A Twist of Fate	67
Schlaf-Timer (DSiWare)	75

ONLINE

DSi-Kanäle	72
VideoGamesZone	74
Wii-Kanäle	70

SERVICE

Spielerforum	90

Tipps & Tricks:

Call of Duty: Black Ops	85
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragon	85
DJ Hero 2	84
Donkey Kong Country Returns	86
GoldenEye 007	84
NBA Jam	84

RETRO

Retro-Startseite	76
Super Mario: Sein blitzblanker Lebenslauf	80
Super Mario: Seine schärfsten Konkurrenten	82

MEINUNGEN

Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Bakugan: Beschützer des Kerns, Test	59
Bit.Trip Fate, Online	73
Blood Stone 007, Test	66
Call of Duty: Black Ops, Test, Tipps	54, 67, 85
Cave Story, Online	72
chick chick BOOM! , Online	73
Clay Fighter 63 1/3, Retro	78
Create, Test	53
Der Fluch der Osterinsel, News	13
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragon, Tipps	85
Die drei ???: Das Geheimnis der Toten, News	13
Die Sims 3, Test	52
Disney Channel All Star Party Games, News	12
Disney Micky Epic, Test	48
Divergent Shift, Online	74
Divergent Shift, Online, Test	74
DJ Hero 2, Tipps	84
Donkey Kong Country Returns, Test, Tipps	38, 86
Enjoy your Massage, Online	73
Ferrari – The Race Experience, Test	58
Ghost Trick: Phantom-Detektiv, Vorschau	28
Golden Sun: Die dunkle Dämmerung, Test	60
GoldenEye 007, Test, Tipps	66, 84
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 1, Test	56, 64
Harvest Moon: Deine Tierparade, Test	59
Harvest Moon: Die Sonnenscheininseln, Test	64
Hydroventure, Online	72
Inazuma Eleven, Vorschau	26
Ivy the Kiwi Mini, Online, Test	74
Ivy the Kiwi, News	13
Karaoke Revolution Glee, News	12
Kingdom Hearts Re:coded, Vorschau	29
Know-how 2, News	13
Let's Swing, Online, Test	75
Michael Jackson: The Experience, News	12
NBA Jam, Tipps	84
Need for Speed: Hot Pursuit, Test	55
Need for Speed: Nitro-X, Online	75
Nintendo Countdown Calendar, Online	75
Pokémon Schwarze & Weiße Edition, News	08
Rock Band 3, News	12
Runaway: A Twist of Fate, Test	67
Schlaf-Timer, Online	75
Sonic the Hedgehog 4 Episode 1, News	09
Super Bomberman 2, Retro	79
Super Mario All-Stars, Test	44
Super Meat Boy, News	11
Tom Clancy's H.A.W.X. 2, Test	58
WarioWare: Do It Yourself Showcase, Online	73
We Sing Robbie Williams, News	12

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, SUPER MARIO!

Welche Videospielreihe zählt mit 240 Millionen verkauften Spielen zu den erfolgreichsten überhaupt? Logisch, **Super Mario**. Kaum zu glauben, dass es mittlerweile 25 Jahre her ist, dass der Nintendo-Superstar, der seine Karriere einst als namenloser Handwerker begann, seinen großen Durchbruch erlebte. Wer übrigens einwendet, dass Super Mario in Wahrheit schon 29 Jahre alt ist, da er schon 1981 im Spielhallenklassiker **Donkey Kong** seinen ersten Auftritt hatte, kennt nur die halbe Wahrheit: Damals hatte Mario noch keinen Namen, außerdem bekam er erst vier Jahre später seine eigene Videospielserie. Erst mit **Super Mario Bros.** ging es richtig los. Es folgten Perlen der Videospielbranche wie **Super Mario World** oder **Super Mario 64**. Auch nach **Super Mario Galaxy 2** ist die Ära des Klempners noch nicht vorbei: **Mario Sports Mix** und **Mario vs. Donkey Kong** stehen 2011 schon in den Startlöchern. Nintendo hat seinem Maskottchen übrigens eine eigene Webseite zum Geburtstag eingerichtet, schaut mal unter www.nintendo.de/super-mario vorbei! Aber jetzt übergeben wir an Shigeru Miyamoto (General Manager der Abteilung Entertainment Analysis & Development von Nintendo). ■

Angespornt durch den technologischen Fortschritt hat es immer wieder Spaß gemacht, neue **Super Mario Bros.**-Spiele zu entwickeln. Die Serie hat immer die jeweils neuesten technologischen Möglichkeiten genutzt. Sie ist das Ergebnis der Kreativität vieler hart arbeitender Freunde, die als Team eng zusammenwirken.

FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

Den ersten Auftritt auf dem N-ZONE-Cover hatte Super Mario in Heft 06/97 – also schon auf der allerersten Ausgabe! Das Titelthema war damals **Mario Kart 64**.

39 Mal war der Nintendo-Superstar insgesamt auf dem Titelbild vertreten – mehr als jeder andere Nintendo-Held. Das entspricht einer Quote von 23,78 Prozent.

23 Mal war Super Mario als sogenannter Einklinker – also nur als Zweitthema – auf dem Titelbild zu sehen. Die Quote seiner N-ZONE-Titelseiten-Präsenz (ob Haupt- oder Zweitmotiv) beträgt also 37,80 Prozent.

Das erste Jahr, in dem Mario durchgängig die N-ZONE-Titelseiten füllte, war 2008.

Anlässlich des ersten N-ZONE-Jubiläums in Ausgabe 06/98 spendierte der damalige Chefredakteur Hans Ippisch dem Heft eine edle Titelseite mit goldenem Metall-Mario. Im Innenteil wurde Mario indes nicht erwähnt, es gab lediglich eine Sammelkarte mit dem Nintendo-Klempner.

Wer seine N-ZONE-Hefte nebeneinander im Regal verstaut, freut sich über den Anblick von drei Gumbas und einer Warp-Röhre – aber Mario ist auf den Heftrücken bislang nicht zu sehen. NOCH nicht!

Die Mario-Spiele mit der höchsten N-ZONE-Wertung sind **Super Mario Galaxy 1 & 2** (jeweils 96 Prozent Einzelspielerwertung) und **New Super Mario Bros.** sowie **Mario Kart: Double Dash!!** (jeweils 94 Prozent Mehrspielerwertung).

DAS SUPER-MARIO-EXPERTEN-RÄTSEL

Anlässlich Marios 25. Dienstjubiläums veranstaltet N-ZONE in Zusammenarbeit mit Nintendo ein Gewinnspiel, in dem ihr mit eurem Mario-Fachwissen und etwas Glück exklusive Preise abstauben könnt.

DAS GIBT'S ZU GEWINNEN:

1x

New Super Mario Bros. Wii Pack (Wii in Rot, New Super Mario Bros., Retro-Donkey Kong)

+

Super Mario All-Stars – 25 Jahre: Jubiläums-Edition (Box mit Super Mario All-Stars, Artbook, Audio-CD mit klassischen Mario-Musikstücken)

10x **Limitierte T-Shirts mit Mario-Motiv**
(ohne Abbildung)

SO FUNKTIONIERT'S

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, gebt ihr in euren Internetbrowser die URL http://www.videogameszone.de/supermario/ ein und landet dann auch schon auf der Super-Mario-Gewinnspielseite.
Dort seht ihr verschiedene Kombinationen von Konsolen und Marios. Jetzt müsst ihr entscheiden, in welchem Kasten die Marios den richtigen Konsolen zugeordnet sind, und den entsprechenden Kasten anklicken. War eure Entscheidung richtig, werdet ihr automatisch auf die Teilnahme-Seite weitergeleitet, wo ihr nur noch euren Namen und Anschrift eingebt, um an dem Gewinnspiel teilzunehmen.

Viel Spaß und Erfolg wünschen euch Nintendo und euer N-ZONE-Team!

KLEINER TIPP:
Damit ihr euch bei dem Gewinnspiel etwas leichter tut, solltet ihr diese Ausgabe der N-ZONE ganz genau lesen! Wir haben darin die richtigen Kombinationen von Marios und Konsolen versteckt!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo und der Computec Media AG dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen, Teilnahmeschluss ist der 15. Januar 2011.

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

Nintendo hat die deutschen Namen der neuen Pokémon-Generation enthüllt.

Jetzt ist es amtlich: Wenn die **Schwarze** und **Weiße Pokémon-Edition** im Frühjahr 2011 für den Nintendo DS auf den Markt kommen, habt ihr die Wahl zwischen den Starter-Pokémon Ottaro (einem otterähnlichen Lebewesen), Serpifeu (einer Mischung aus Efeupflanze und Schlange) und Floink (einem Schwein mit abstehenden Ohren). Die Vermutung, dass Reshiram und Zekrom dieselben Namen tragen wie in den japanischen Editionen, hat sich zudem bewahrheitet. Nintendo gab außerdem bekannt, dass der Spieler diesmal die Einall-Region erkundet. Dort sind größtenteils neue Pokémon anzutreffen, wodurch der Spieler während des Abenteuers nicht mit altbekannten Monstern, die er schon zig Mal gesehen hat, gelangweilt wird. Erst im weiteren Verlauf der Geschichte trifft er Monster, die aus früheren Editionen stammen. ■

Christoph meint: *„Es ist zu erwarten, dass die neuen **Pokémon**-Editionen erst einige Wochen nach dem Start des Nintendo 3DS erscheinen, also frühestens im April 2011. Denn andernfalls würde das **Pokémon**-Fieber die Veröffentlichung der neuen Wunderkonsole beeinträchtigen – und dieses Risiko wird der Mario-Konzern garantiert nicht eingehen. Die deutschen Namen der drei Starter-Pokémon finde ich zudem gelungen."*

NINTENDOS SPÄTE BESCHERUNG

Na sowas: Viele Hits kommen nicht vor Weihnachten heraus, sondern danach!

Was haben **Inazuma Eleven**, **Mario Sports Mix**, **Ghost Trick** und **Mario vs. Donkey Kong** (von oben nach unten) gemeinsam? Alle Spiele erscheinen nicht vor Weihnachten, sondern im Januar und Februar!

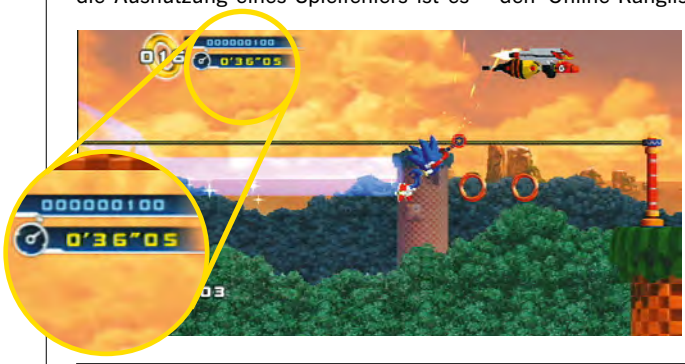
Es galt einst als ehernes Gesetz der Videospielbranche, dass alle großen Hitspiele in den Monaten November und Dezember veröffentlicht werden, also kurz vor dem einträglichen Weihnachtsgeschäft. Nintendo hält sich ausnahmsweise nicht an diese Regel und hat für die ersten Wochen des neuen Jahres hochwertige Spiele angekündigt: **Ghost Trick: Phantom-Detektiv** – das Adventure vom **Ace Attorney**-Erfinder – erscheint am 14. Januar. Zwei Wochen später folgen die Sportspielsammlung **Mario Sports Mix** und das Fußball-RPG **Inazuma Eleven**. Das DS-Strategiespiel **Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!** kommt schließlich am 02. Februar auf den Markt. Unsere Erwartung, dass **Kirby's Epic Yarn** im selben Monat nach Deutschland kommt, hat sich zudem kurz vor Redaktionsschluss bestätigt. Am 25. Februar hat das Warten ein Ende. ■

Christoph meint: *„Uns soll es recht sein, dass Nintendo die neuen Hitspiele nicht alle auf einen Schlag herausbringt, sondern die Veröffentlichung über mehrere Monate hinweg streckt. Es muss uns übrigens nicht verwundern, dass abseits von **The Legend of Zelda: Skyward Sword** noch keine Wii-Spiele für Sommer und Herbst 2011 angekündigt sind. Diese werden traditionell auf der E3-Messe (07. bis 09. Juni) vorgestellt."*

SEGA SETZT SONIC-REKORDE ZURÜCK

Wann wird das Cheater-Problem in Sonic the Hedgehog 4 behoben?

In Segas Internet-Forum klagten in den vergangenen Wochen zahlreiche Spieler über Betrugsfälle im WiiWare-Jump&Runs **Sonic the Hedgehog 4 Episode 1**. Durch die Ausnutzung eines Spielfehlers ist es möglich, einen beliebigen Level so zu absolvieren, dass am Ende als Zeit 0 Sekunden ausgewiesen werden. Diese Zahl taucht dann dementsprechend auch in den Online-Ranglisten auf – zum Verdruss der ehrlichen Spieler. Immerhin hat Sega mittlerweile die Ranglisten zurückgesetzt. Das ist beim Kampf gegen Schummler allerdings ein ziemlich wirkungsloser Schritt, denn es ist offensichtlich nicht geplant, einen Patch zu veröffentlichen, der das geschilderte Problem dauerhaft behebt. ■



Christoph meint: *„Schummeleien können selbst das beste Videospielerlebnis trüben. Insofern ist es schade, dass einige Spieler irrtümlich glauben, sich durch Manipulationen und Tricks, die von den Entwickler nicht vorgesehen waren, Respekt bei den **Sonic the Hedgehog 4**-Fans aufzubauen. Das Gegenteil ist der Fall. Um es auf gut Deutsch auszudrücken: Wer schummelt, hat nichts auf dem Kasten! Ähnliche Betrugsfälle gab es aber schon bei früheren Nintendo-Spielen, vor allem, wenn es um Mehrspielermodi ging.“*

DER 3DS: DES ENTWICKLERS LIEBLING?

Ein Entwickler äußert sich sehr positiv zur Wunderkonsole.

Wenn man Jeremiah Slaczak, Entwickler beim **Super Scribblenauts**-Studio 5th Cell, Glauben schenkt, dann hat der 3DS mehr zu bieten als Kinect oder Move. In einem Interview mit dem amerikanischen Magazin Game Informer verrät er: „Als wir mit den Arbeiten am Xbox-360-Shooter **Hybrid** begannen, mussten wir uns entscheiden, ob wir ein Kinect-Spiel oder einen Titel, der regulär mit dem Controller gespielt wird, entwickeln. Microsoft sagte: ‚Ihr könnt Kinect machen!‘ Wir haben uns damit beschäftigt und uns dann jedoch gegen Kinect entschieden.“ Über die PlayStation-3-Bewegungssteuerung sagte Slaczak: „Move ist okay. Es ist aber letztlich nur ein erweitertes Wii-Bedienkonzept.“ Einzig der 3DS hat es dem 5th-Cell-Entwickler wirklich angetan. Seiner Meinung nach ist das Handheld weitaus cooler als Kinect und Move: „Die 3D-Kamera ist das Interessanteste, worüber in letzter Zeit gesprochen wurde.“ ■

Christoph meint: *„Dass nicht nur die Spielejournalisten, sondern auch die Entwickler auf den 3DS abfahren, ist ein gutes Zeichen. Denn nur wenn Programmierer, Grafiker, Leveldesigner und Co. vom Produkt überzeugt sind, kommen gute Spiele zustande. Und davon profitieren letztlich wir, die Zocker.“*

SUPER SCRIBBLENAUTS – SUPER-GEWINNE

N-ZONE und Warner Bros. Interactive Entertainment verlosen hochwertige Preise zum Nintendo-DS-Denkspiel **Super Scribblenauts**. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantwortet ihr einfach die folgende Frage:

Wie heißt der Held von Super Scribblenauts?

Schickt uns bis zum 18.1.2011 eine Postkarte mit der richtigen Lösung an:
Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Wir wünschen viel Glück!

Und das gibt’s zu gewinnen:

1x Nintendo DSi XL mit einem **Super Scribblenauts**-Fan-Paket, bestehend aus Spiel, Figur, Bügelbild, Sticker und Kühlschrankmagnet
2x **Super Scribblenauts**-Paket

LIEBER UNVERSEHRT ALS ZERKRATZT

Eine Umfrage verrät, warum Kunden lieber neue als gebrauchte Spiele kaufen.

Die Konzerne der Spieleindustrie sehen es nicht gern, wenn die Kunden keine originalverpackten Games kaufen, sondern gebrauchte. Der Grund hierfür liegt auf der Hand: Bei Zweiter-Hand-Software verdient nur der Händler, nicht aber der Hersteller oder das Entwicklerstudio. Um herauszufinden, welche Beweggründe Spieler eher zu neuen als zu gebrauchten Spielen greifen lassen, hat die US-Analystengruppe Cowen and Company in den USA jüngst eine Umfrage mit 1.300 Teilnehmern durchgeführt. Die meisten Befragten, nämlich 54 Prozent, gaben an, dass sie Wert auf die Unversehrtheit des Spiels legen – zerkratzte Discs oder fehlende Anleitungen sind vielen Sammlern offenbar ein Dorn im Auge. 49 Prozent der Befragten wollen ihr Spiel zudem am Erscheinungstag haben. Immerhin ein Drittel gab an, die Preisdifferenz zwischen neuen und gebrauchten Spielen sei zu gering, weshalb sich der Kauf von Gebrauchtspielen nicht lohnen würde. An letzter Stelle stand mit 16 Prozent die Aussage, man wolle durch den Kauf von Neuware die Spieleindustrie unterstützen. Interessant ist aber, dass 70 Prozent der Käufer von neuen Games zu Neuware greifen, wenn sie planen, lange Zeit mit dem Spiel beschäftigt zu sein. Creutz findet das etwas ungewöhnlich, weil es zwischen Neu- und Gebrauchtware keinen Unterschied bei der Spielzeit gibt. Grund dafür könnte ein psychologischer Faktor sein, glaubt Creutz. So könnten Spieler den höheren Preis eines neuen Spiels eher rechtfertigen, wenn sie später mehr Zeit damit verbringen würden. ■

Christoph meint: *„In ein paar Jahren wird sich diese Angelegenheit sowieso in Luft auflösen, denn spätestens bei der übernächsten Konsolengeneration werden wir Spiele vermutlich nicht mehr im Laden kaufen, sondern nur noch online herunterladen. Dann gibt es keinen Gebrauchtmarkt mehr.“*

KAUFT IHR EUCH LIEBER NEUE ODER GEBRAUCHTE SPIELE?

Ich bevorzuge neue Spiele	60,7%
Ich kaufe meistens gebrauchte Spiele.	10,7%
Mal so, mal so.	28,6%

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

- *Nintendo bringt im Falle eines Erfolgs des Fußball-Rollenspiels Inazuma Eleven in Europa die zwei weiteren Teile, die es in Japan schon gibt, auch hierzulande heraus.*
- ***Die Retro Studios arbeiten bereits an Figurenmodellen und Objekten, die im möglichen Nachfolger von Donkey Kong Country Returns zum Einsatz kommen könnten. Doch dieser erscheint nur, wenn sich das Original gut verkauft.***
- *Crash Bandicoot kehrt als Videospielheld auf die Bildschirme zurück – aber nicht mehr als 3D-Jump&Run so wie sein letztes Abenteuer Herrscher der Mutanten, sondern als zweidimensionales Hüpfspiel à la New Super Mario Bros.*

TOPS & FLOPS

↑ GEHT DIE SAGE WEITER?

In einem Interview mit dem US-Onlinemagazin Gamespot verkündete Hiroyuki Takahashi, Mitbegründer der Rollenspielserie **Golden Sun**, dass der dritte Teil namens **Die dunkle Dämmerung** noch nicht das Ende der Reihe darstellt. Ein Nachfolger für den 3DS ist seiner Aussage nach möglich. Gerade die zusätzlichen technischen Möglichkeiten des 3DS sind für ihn sehr inspirierend. Na dann mal ans Werk! Wer übrigens Gefallen an der Serie gefunden hat, sollte die beiden Vorgänger für den Game Boy Advance ausprobieren. Besitzt man beide Teile, lassen sie sich sogar miteinander verknüpfen.

↑ WILLKOMMEN ZURÜCK!

Donkey Kong meldet sich glamourös zurück: Eine satte Mehrspielerwertung in Höhe von 90 Prozent heimste das neue Wii-Jump&Run im N-ZONE-Test (Seite 38) ein. Uns gefielen vor allem der superbe Umfang, der teils extrem knackige Schwierigkeitsgrad und der immense Spaßfaktor, wenn sich zwei Spieler vor dem Bildschirm versammeln.

↓ WO SEID IHR?

Kenner der ursprünglichen **Donkey Kong Country**-Trilogie könnten sich daran stören, dass zahlreiche Figuren von einst nicht mehr im neuen Wii-Hüpfer auftauchen. Wir hatten zwar schon im Vorfeld nicht damit gerechnet, allzu viele bekannte Kong-Figuren zu treffen, aber das Fehlen von King K. Rool ist dann doch enttäuschend. Auch Crankys Sprüche sind längst nicht mehr so kultig wie früher. Allerdings muss man zur Ehrenrettung der Retro Studios sagen, dass sie von vornherein angekündigt haben, dass sie neue Gegner etablieren und nicht an ollen Kamellen festhalten möchten.

↓ UNZEITGEMÄSS

Im N-ZONE-Test schnitt **Super Mario All-Stars** zwar recht gut ab – eben weil es sich um ein qualitativ hochwertiges Spiel handelt –, aber selbst der größte Optimist muss eingestehen, dass die Umsetzung nicht sonderlich gut gelungen ist. Denn Nintendo hat einfach das Super-Nintendo-Original von 1993 auf die Wii gebracht, ohne dabei Änderungen vorzunehmen. Das bedeutet: Das Spiel läuft auf modernen Breitbildfernsehern nur mit schwarzen Balken am Rand und außerdem lediglich im 50-Hz-Modus.

↑↓ ECHT EPISCH?

Ist **Disney Micky Epic** ein Erfolg oder nicht? Ja, weil die Präsentation richtig gut gelungen ist und weil die Maltechnik bravourös zum Spiel passt. Nein, weil die Kameraführung teils wirr erscheint und weil das Missionsdesign besser sein könnte. Dennoch reichte es aufgrund der überwiegenden Stärken im N-ZONE-Test für gute 85 Prozent Spielspaß – und somit für den begehrten Hitstempel.

Na, wo ist die Spielfigur? Der Fleischklops hat sich in den Kreissägeblättern verheddert!

SUPER MEAT BOY

WiiWare Na sowas: Ein Fleischklops erlebt das Abenteuer seines Lebens!

Als wir **Super Meat Boy** zum ersten Mal spielten, ahnten wir bereits, dass großes Potenzial im WiiWare-Jump&Run schlummert. Dass die internationalen Wertungen aber so hoch ausfallen würden, hätten wir im Traum nicht gedacht. In dem megaschwierigen Hüpfspiel steuert man eine Frikadelle durch Levels voller Kettensägen und einstürzender Ruinen, um am Ende seine Freundin aus den Fängen eines üblen Schurken zu retten. **Super Meat Boy** sieht dabei aus, als sei es Mitte der Achtziger entstanden – die Retro-Grafik steht dem Spiel gut zu Gesicht und lenkt den Blick aufs hervorragende Gameplay. Schnelle Fingerkoordination ist gefragt, um alle 150 Abschnitte zu meistern. Hat man die geschafft, gibt es noch Mehrspielermodi (sowohl kooperativ als auch gegeneinander), einen Level-Baukasten und mehr als 20 versteckte Figuren. Sauber! ■

Christoph meint: *„Dieses knüppeldicke Jump & Run hat das Zeug zum modernen Klassiker.* ***Super Meat Boy*** *vereint die Präsentation eines NES-Spiels mit einem gewitzten Spielprinzip, wie man es heute gewohnt ist. Dass der überdimensionale Fleischklops beim Versuch, seine Freundin zu retten, ziemlich oft ums Leben kommt, macht deutlich: Das ist ein Fall für langjährige Zocker-Profis! Dass während des Abenteuers so viel Blut spritzt, ist allerdings unnötig.“*

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

WE SING ROBBIE WILLIAMS (Wii)

26 Robbie-Williams-Songs sind in diesem Musikspiel enthalten, darunter die Ohrwürmer „Let Me Entertain You“, „Rock DJ“, „Eternity“ und „Angels“. Von allen Liedern gibt es Musikvideos – der Beweis für eine durchdachte und saubere Präsentation. Die Stimme wird von den (gegen Aufpreis wahlweise auch mitgelieferten) USB-Mikrofonen gut erkannt, selbst wenn es in der näheren Umgebung etwas lauter ist. Man merkt den Entwicklern von Nordic Games an, dass ihnen die **We Sing**-Serie am Herz liegt. Die Robbie-Williams-Edition ist allerdings für Leute, die mit der Musik des Briten wenig anfangen können, nur bedingt konsumierbar, da der Popstar sehr stark im Vordergrund steht. ■

MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE (Wii)

Und noch ein Musikspiel, diesmal mit dem 2009 verstorbenen King of Pop, Michael Jackson: 26 Lieder zum Nachsingen und -tanzen befinden sich auf der Disc, unter anderem „Beat it“, „Billie Jean“, „Thriller“ und „Who is it“. Und das Herumhampeln vor dem Fernseher macht sogar richtig Spaß – da stört es auch nicht, dass es kaum darauf ankommt, wie ihr die Wii-Fernbedienung schüttelt. Wer einen der beiden **Just Dance**-Ableger bereits gespielt hat, der wird feststellen, dass **Michael Jackson: The Experience** recht ähnlich aussieht. Kein Wunder, schließlich kommen beide Spiele von Ubisoft. Das Jacko-Spektakel ist entweder einzeln oder im Set mit einem „I love Michael Jackson“-T-Shirt erhältlich. ■

DISNEY CHANNEL ALL-STAR PARTY GAMES (Wii)

Bei diesem Produkt handelt es sich um eine typische Minispielsammlung: Die Hauptfiguren von Disney-Serien und -Filmen wie **Hannah Montana Forever**, **Camp Rock 2: The Final Jam**, **Zack & Cody an Bord**, **Die Zauberer vom Waverly Place** und **Phineas and Ferb** nehmen an unterschiedlichen Disziplinen teil, darunter Basketball, Fußball, Tischtennis oder Wettrennen. Die Grafik ist recht schick geraten und die Spielfiguren sind ihren Vorbildern gut nachempfunden. Gestandene Zocker sind aufgrund des geringen Anspruchs unterfordert. Vielmehr richtet sich das Spiel an junge Spieler. Die Bedienungsanleitung ist aber ein Witz: Gerade mal drei Seiten sind dem Spielaufbau gewidmet! ■

KARAOKE REVOLUTION GLEE (Wii)

Die Serie **Glee** wird hierzulande ab Januar bei Super RTL ausgestrahlt. Konami hat sich die Veröffentlichungsrechte an den Liedern aus der Fernsehvorlage gesichert und das Musikspiel **Karaoke Revolution Glee** herausgebracht. Dieses enthält 29 Songs, etwa „Can't Fight This Feeling“, „Papa Don't Preach“, „Bust A Move“ oder „My Life Would Suck Without You“. Die Präsentation ist durchweg gut gelungen, so gibt es während des Trällerns Ausschnitte aus der Serie zu sehen, teilweise handelt es sich sogar um bislang unveröffentlichtes Material. Am spannendsten und lustigsten ist der Mehrspielermodus, für den zwei USB-Mikrofone benötigt werden. ■

ROCK BAND 3 (Wii)

Der dritte Teil von Electronic Arts' Musikspielserie bietet die Möglichkeit, tatsächlich ein Instrument zu erlernen. Allerdings verlangt der Hersteller für die sogenannte Pro-Gitarre mit ihren mehr als 100 Tasten ungefähr 150 Euro. Das Pro-Keyboard ist für 80 Euro erhältlich. Abseits der durchdachten Lernfunktion haben sich die Entwickler ebenfalls einiges einfallen lassen, um Musikspiel-Fans weiterhin einen guten Leistungsumfang zu bieten. So sind in **Rock Band 3** achtzig Bands vertreten – Electronic Arts betont dabei, dass auch solche unter ihnen sind, die vorher noch nie in einem Musikspiel zu hören waren. Das Spektakel ist eines der besten Musikspiele der letzten Zeit. ■

IVY THE KIWI? (Wii)

Ivy the Kiwi? ist einerseits als Miniaturversion im DSiWare-Shop erhältlich, andererseits als Vollpreisspiel für die Wii. Darin steuert man einen Laufvogel durch die Levels, indem man Efeuranken auf den Bildschirm zeichnet, auf denen er ans Ziel laufen kann. Zahlreiche Hindernisse sorgen dabei für einen hohen Schwierigkeitsgrad, sodass in manchen Levels durchaus Frustration herrscht. Aber der spielerische Anspruch ist nie unmenschlich hoch – jeder Abschnitt ist mit einer entsprechenden Portion Fleiß durchaus schaffbar. Erschaffen wurde das muntere Geschicklichkeitsspiel vom **Sonic**-Schöpfer Yuji Naka, der inzwischen das Entwicklerstudio Prope leitet. ■

DER FLUCH DER OSTERINSEL (Wii)

Erinnert ihr euch noch an das **Galileo Mystery**-Adventure **Die Krone des Midas**? Im Test in N-ZONE 12/2009 heimste es gute 78 Prozent Spielspaß ein. Wir bemängelten jedoch so manches wirre Rätsel. **Der Fluch der Osterinsel** setzt auf dasselbe Spielprinzip, bietet aber eine nützliche Hilfsfunktion: Wer nicht mehr weiter weiß, kann Tipps abrufen, die ihm verraten, was zu tun ist. Diesmal sind die Ratschläge auf Wunsch weitaus weniger selbsterklärend – erst wenn man den Lösungsweg partout nicht erkennt, gibt das Adventure konkrete Hinweise. Die Grafik ist durchaus ansehnlich, jedoch sind einige Areale nicht allzu detailliert geraten. Die Steuerung mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk funktioniert gut. ■

DER FLUCH DER OSTERINSEL (DS)

Auf dem Nintendo DS gefällt uns das Adventure einen Tick besser als auf der Wii. Die Entwickler von Independent Arts Software nutzen die Möglichkeiten der Konsole gut aus und haben sogar einen virtuellen Notizblock integriert – dort lässt sich zum Beispiel aufschreiben, dass man im Raum X mit Person Y sprechen sollte, um so den Gegenstand Z zu bekommen. Grafisch sieht **Der Fluch der Osterinsel** nicht sonderlich ausgefallen aus, aber man merkt den Entwicklern an, dass sie ein stimmiges Adventure abliefern wollten. Die Steuerung mit dem Touchpen funktioniert gut. Auch die Geschichte, in der der junge Stephan und seine Freundin einem mysteriösen Schiff nachspüren, ist atmosphärisch. ■

DIE DREI ???: DAS GEHEIMNIS DER TOTEN (DS)

Dieses Nintendo-DS-Adventure mit den drei jungen Detektiven richtet sich an Grundschüler, die bereits lesen können. Erwachsene Spieler fühlen sich vom geringen Schwierigkeitsgrad und den belanglosen Bildschirmtexten unterfordert. Die im Spiel enthaltenen Fälle sind allesamt neu, sie führen euch unter anderem in eine Bibliothek, wo ihr neue Informationen sammelt, die dem weiteren Fortgang des Abenteuers dienen. Die Präsentation ist allerdings sehr steril: Wenn die Spielfiguren sprechen, bewegen sie dabei zwar ihren Mund, doch abgesehen davon gibt es kaum Animationen. Auch die Minispiele (etwa Schiebepuzzles oder Phantombildrätsel) sind eher zweitklassig. ■

KNOW-HOW 2: SPIELEND UM DIE NÄCHSTE ECKE DENKEN (DS)

Dieses Geschicklichkeitsspiel verlangt von euch, dass ihr Kisten in den 160 Levels so dreht und wendet, dass bestimmte Schalter aktiviert werden. Als Schauplätze bereist ihr diesmal unter anderem den Meeresgrund und ferne Gebirgszüge. Wer trotz intensivem Grübeln an einem bestimmten Level festhängt, dem zeigt das Spiel auf Knopfdruck den Lösungsweg an. Das ist eine überaus nützliche Funktion. Zudem integrierten die Entwickler neue Spielsteine, die den Anspruch im Vergleich zum Vorgänger **Know-how: Spielend um die Ecke denken** heben. Das Knobelspiel macht zwar optisch nicht allzu viel her, aber das clevere Gameplay hat uns positiv überrascht. ■

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 DONKEY KONG

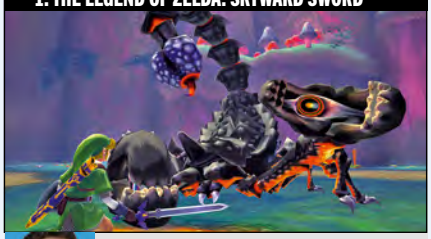
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2010/11

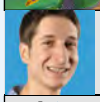
Wii	**Donkey Kong Country Returns**	03. Dezember	Jump & Run
DS	**Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!**	04. Februar	Geschicklichkeit

Seit dem 3. Dezember können unsere Leser selbst beurteilen, ob sich das lange Warten auf die Rückkehr des beliebten Nintendo-Primaten gelohnt hat! Wer noch unschlüssig ist und mit dem Kauf gewartet hat, sollte einen Blick in unseren großen Test ab der Seite 38 der vorliegenden Ausgabe der N-ZONE werfen. Nächsten Monat wird's spannend, welches Game die Nachfolge von **Donkey Kong Country Returns** antritt. Die Redaktion ist sich noch uneinig: Christoph tippt auf **Pokémon**, Tom hingegen glaubt an die **Mario**-Power. Der Januar wird spannend!

REDAKTIONS-TOP-5

1. THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD





Das nächste Wii-**Zelda** wird in der Redaktion sehnlichst erwartet, doch auch **Ocarina of Time** in 3D steht hoch im Kurs!

4 ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

2. POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

4 ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Game Freak	TERMIN	Frühjahr 2011

3. MARIO KART 3DS

- ▲		GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

4. KIRBY'S EPIC YARN

- ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	25. Februar 2011

5. METAL GEAR SOLD 3D

- ▲		GENRE	Action
ENTWICKLER	Konami	TERMIN	2011

2 POKÉMON

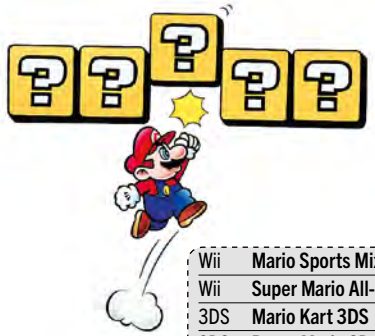
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2011/NICHT BEKANNT

Je näher das Frühjahr kommt, desto höher klettert das nächste DS-**Pokémon**-Spiel in den N-ZONE-Most-Wanted-Charts nach oben. Einen festen Erscheinungstermin für eines der letzten großen DS-Spiele gibt's bislang allerdings noch nicht. Abwarten lautet die Devise ...

DS	**Pokémon Schwarze & Weiße Edition**	Frühjahr 2011	Rollenspiel
WiiWare	**Pokémon Mystery Dungeon**	Nicht bekannt	Action-Adventure

3 SUPER MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2011/NICHT BEKANNT



Da wird's einem warm ums Herz! Mit dem kürzlich erschienenen **Super Mario All-Stars** sorgt Nintendo für nostalgische Gefühle vor den Bildschirmen. Doch auch 2011 dürfen wir uns auf eine Menge brandneuer Mario-Games freuen – und ein Teil davon kommt sogar in 3D!

Wii	**Mario Sports Mix**	28. Januar	Sport
Wii	**Super Mario All-Stars**	03. Dezember	Jump & Run
3DS	**Mario Kart 3DS**	2011	Rennspiel
3DS	**Paper Mario 3D**	2011	Rollenspiel
DS	**Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!**	04. Februar	Geschicklichkeit

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

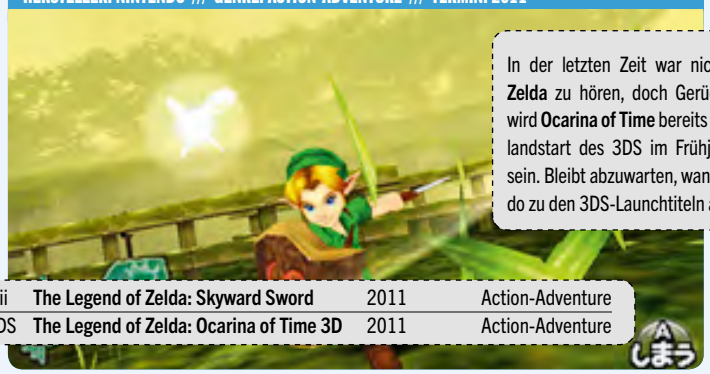
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet.
Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011

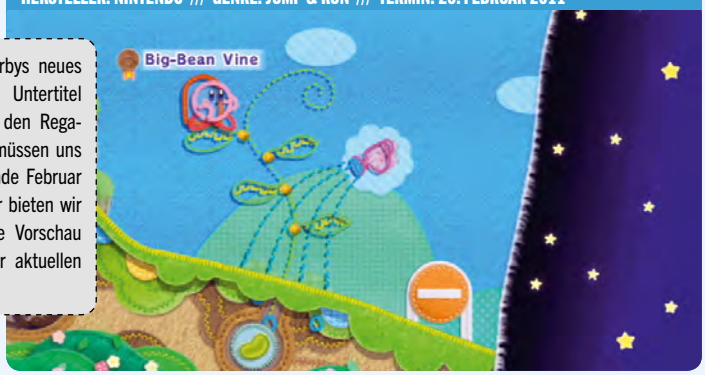


In der letzten Zeit war nichts vom Wii-**Zelda** zu hören, doch Gerüchten zufolge wird **Ocarina of Time** bereits zum Deutschlandstart des 3DS im Frühjahr erhältlich sein. Bleibt abzuwarten, wann sich Nintendo zu den 3DS-Launchtiteln äußern wird.

Wii	**The Legend of Zelda: Skyward Sword**	2011	Action-Adventure
3DS	**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**	2011	Action-Adventure

5 KIRBY'S EPIC YARN

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 25. FEBRUAR 2011



In den USA steht Kirbys neues Abenteuer mit dem Untertitel **Epic Yarn** bereits in den Regalen der Händler, wir müssen uns hingegen noch bis Ende Februar 2011 gedulden. Dafür bieten wir euch eine spannende Vorschau auf der Seite 20 der aktuellen Ausgabe der N-ZONE.

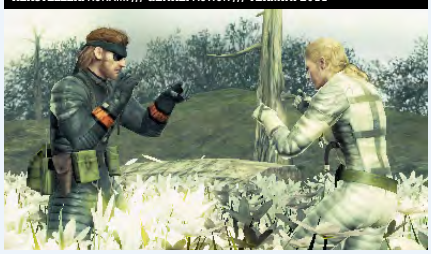
6 GOLDEN SUN: DIE DUNKLE ...

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: 10. DEZEMBER 2010

Lange hat es gedauert, bis die Rollenspiel-Reihe vom GBA eine Fortsetzung auf dem DS spendiert bekam. Doch in Vergessenheit ist sie nie geraten: In den letzten Monaten war sie stets in unseren Most-Wanted-Charts vertreten. Wir haben das neue **Golden Sun** nun endlich getestet – und zwar in dieser Ausgabe! Ab Seite 60 erfahrt ihr mehr.

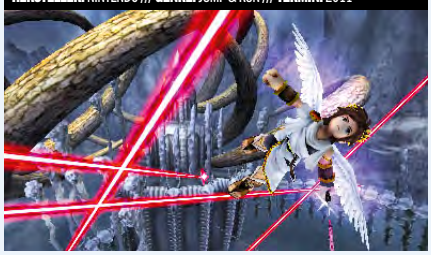
7 METAL GEAR SOLID 3D

HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011



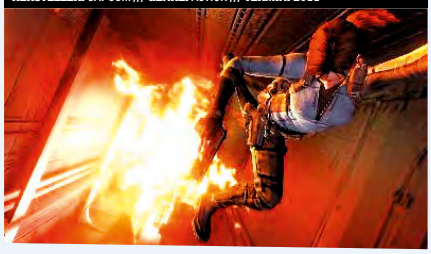
8 KID ICARUS: UPRISING

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 2011



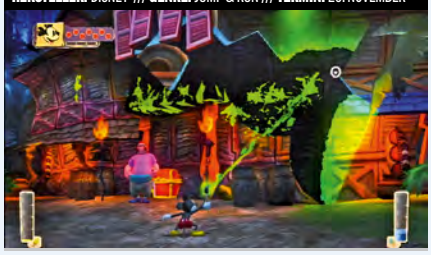
9 RESIDENT EVIL (3DS)

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011



10 DISNEY MICKY EPIC

HERSTELLER: DISNEY /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 25. NOVEMBER



DAS BRINGT 2011!

Text | Christoph Kraus Während Mario und Luigi noch durch den Schnee heizen, ist die Spielelawine schon längst ins Rollen geraten. Wir präsentieren euch das Beste, das euch im nächsten Jahr erwartet!

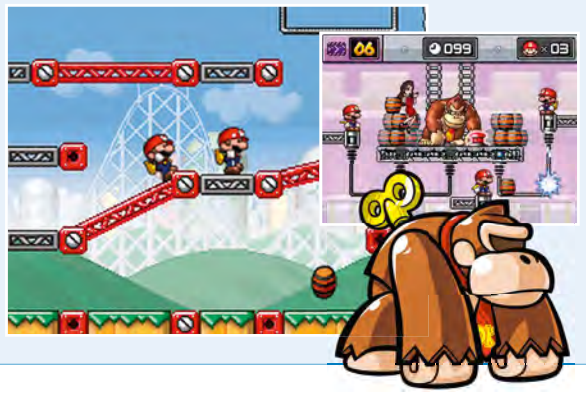
10

MARIO VS. DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM!

DS

GESPIELT N-ZONE

Auch wenn diese Serie mittlerweile aus drei Teilen besteht – einer davon erschien für den Game Boy Advance, einer für den DS und einer als DSiWare-Titel –, ist **Mario vs. Donkey Kong** immer noch für eine gepflegte Knobelei gut. In den USA, wo **Mini-Land Mayhem!** (so heißt der vierte Ableger) schon seit dem 14. November 2010 erhältlich ist, heimste das Puzzlespiel sehr gute Bewertungen in der Fachpresse ein. Gelobt wurden unter anderem die hervorragenden Levels, die eingängigen Melodien und der leicht zu bedienende Baukasten, in dem eigene Rätsel entworfen werden. Wir möchten aber darauf hinweisen, dass Serienkenner im Kern nichts Neues erwartet: Spielprinzip und Aufmachung haben sich gegenüber den Vorgängern nicht verändert, dafür ist aber auch der hohe Spaßfaktor gleich geblieben. In Europa kommt das Spiel am 04. Februar 2011 auf den Markt.



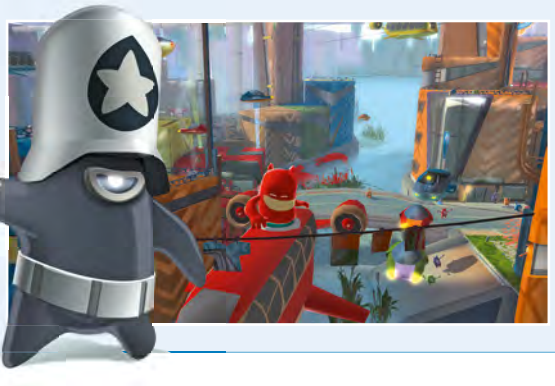
9

DE BLOB 2

Wii

GESPIELT N-ZONE

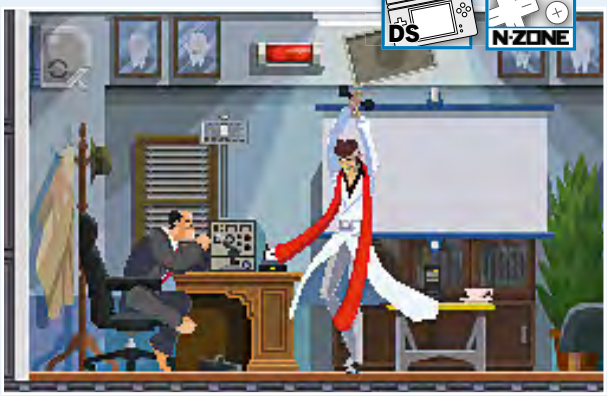
Was für ein außergewöhnliches Jump & Run! Als **de Blob** im September 2008 erschien, waren die Spieler zunächst skeptisch: Kann ein unförmiger Hüpfball, der lediglich die Gabe hat, seine Umgebung mit Farbe zu bekleckern, dem Superhelden Mario das Wasser reichen? Doch die Journalisten dieser Welt bewerteten das frische Spielprinzip mit guten Noten. So sicherte sich der Blob eine kleine, aber feine Fan-Gemeinde. Im zweiten Teil setzen die Entwickler von Blue Tongue neue Ideen um, für die im Seriendebüt nicht genügend Zeit blieb. Der Blob kann jetzt zum Beispiel den Untergrund erkunden und findet sich dann in Levels wieder, die dezent an die 2D-Abschnitte aus **Super Mario Bros.** erinnern. Und das Beste: die ständigen Schütteleinlagen, die man im ersten Abenteuer noch ausführen musste, gehören der Vergangenheit an. Gesprungen wird jetzt mit der A-Taste, wie es sich für ein zünftiges Jump & Run gehört!



8 GHOST TRICK: PHANTOM-DETEKTIV

DS GESPIELT N-ZONE

Wer dieses Adventure das erste Mal spielt, fühlt sich unweigerlich an die **Ace Attorney**-Serie erinnert. Kein Wunder, stammen doch beide Titel von Shu Takumi, dem kreativen Kopf hinter den Anwalts-Abenteuern. Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass **Ghost Trick** ein ziemlich leseintensives Vergnügen ist. Die Geschichte hat es gewaltig in sich: Es geht um einen liebevoll-chaotischen Typen namens Sissel, der plötzlich bemerkt, dass er bereits tot ist. Aber seine Seele hat die Himmelfahrt noch nicht angetreten, auch Sissels toter Körper wandert immer noch unbeirrt auf Erden umher. Sein irdisches Dasein hat auch einen guten Grund: Er muss seine eigene Ermordung aufklären, und das zack, zack! Darüber hinaus hat er sich vorgenommen, in Gefahr geratene Menschen vor ihrem Tod zu bewahren. Der Spieler markiert also mit dem Touchpen alle möglichen Objekte und kann dann Macht über sie erlangen, um in der Not rechtzeitig einzugreifen. Die etwas andere Detektivgeschichte erscheint am 14. Januar 2011.



7 PROFESSOR LAYTON UND DIE GEISTERFLÖTE

DS GESPIELT N-ZONE

Schon alle Rätsel aus dem dritten **Professor Layton**-Abenteuer gelöst? Der vierte Serienableger ist in Japan bereits am 26. November 2009 herausgekommen und wir haben uns mit großer Freude die Importversion aus Nintendos Heimatland besorgt. Diese beschäftigt sich vorrangig mit den Hintergründen der Akteure. So wird etwa die Vergangenheit von Luke und seiner Familie beleuchtet, darüber hinaus erfahren wir Details über Lukes Heimatort. Die wohl größte Überraschung ist allerdings ein Rollenspiel, das als Bonus auf dem Modul enthalten ist und übersetzt „Laytons Leben in London" heißt. Obwohl das RPG nicht die beste Grafik hat, verspricht es Spielspaß für 100 Stunden. Zusätzlich zu den 144 regulären Rätseln servieren uns die Entwickler von Level-5 noch mehrere Minispiele. In einem von ihnen steuern wir beispielsweise eine Spielzeugeisenbahn durch die Landschaft und müssen alle Bahnhöfe abklappern, ohne dabei mit Hindernissen zu kollidieren oder die Batterie zu entleeren. Wir gehen davon aus, dass Professor Layton uns im Herbst 2011 das nächste Mal beehrt.

6 MARIO SPORTS MIX

Wii GESPIELT N-ZONE

In Japan, wo **Mario Sports Mix** schon erhältlich ist, sicherte sich die Sportspielesammlung mit Mario, Luigi, Prinzessin Peach und Donkey Kong in den Hauptrollen respektable Wertungen. Das Fachmagazin Famitsu beispielsweise vergab 30 von 40 möglichen Punkten. Gelobt wurde darin die leicht zugängliche Steuerung und die spaßigen Gegenstände, mit denen sich die Sportler bekriegen. Kritisiert wurde hingegen die geringe Auswahl verschiedener Disziplinen: Gerade mal Eishockey, Basketball, Volleyball und Handball sollen für launige Wohnzimmerpartien für bis zu vier Spieler sorgen. Wer sich an die N-ZONE 10/2010 erinnert: Darin mutmaßten wir, dass sich Entwickler Square Enix für **Mario Sports Mix** etliche Überraschungs-Athleten ausdenkt. Und wir hatten recht! Uns erwarten Figuren aus den Serien **Final Fantasy** und **Dragon Quest**, was im Zusammenspiel mit den Nintendo-Stars ziemlich ulkig (aber das ist positiv gemeint!) rüberkommt. Das Spiel erscheint am 28. Januar.

5 PILOTWINGS RESORT

3DS GESPIELT N-ZONE

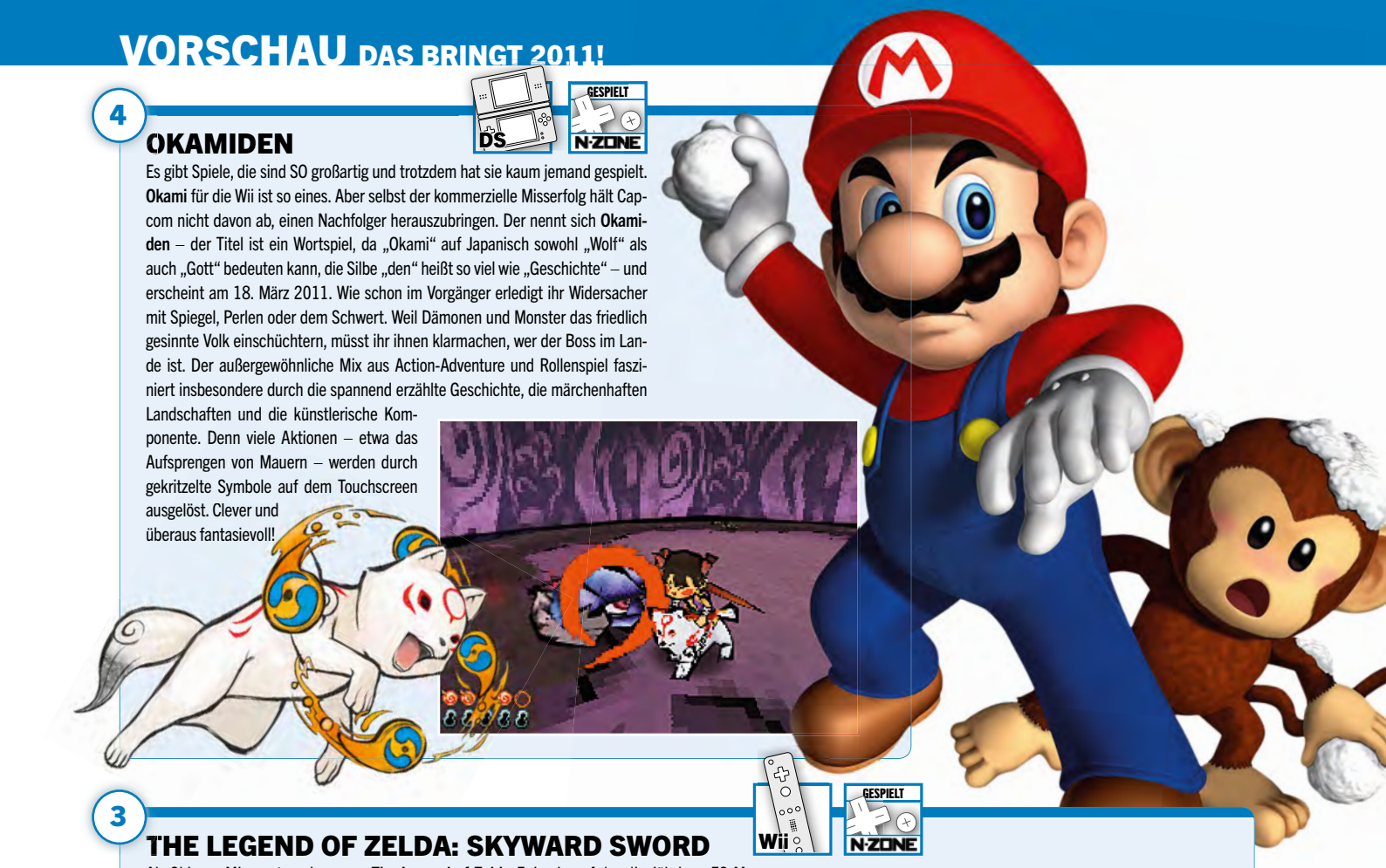
Es mag sein, dass viele Spieler die Flugsimulation **Pilot-Wings** fürs Super Nintendo oder den Nachfolger **Pilot-Wings 64** fürs N64 gar nicht mehr kennen. Aber wir können euch versichern: Auch wenn beide Spiele im Jahr 2010 nicht mehr allzu modern aussehen und jegliche Action vermissen lassen, freuen wir uns schon sehr auf die 3DS-Variante. Diese spielt im allseits bekannten Urlaubsparadies von **Wii Fit** und **Wii Sports Resort**, dementsprechend dürfte euch ein Großteil der Sehenswürdigkeiten und Areale, die ihr befliegt, bekannt vorkommen. Im Mittelpunkt stehen Missionen mit allerhand Fluggeräten – vom traditionellen Doppeldecker bis hin zum Fallschirm ist alles dabei. Der 3D-Effekt hat uns beim Spielen übrigens schon jetzt fasziniert. Vor allem bei schnellen Drehungen kommt die räumliche Tiefe gut rüber.

4

OKAMIDEN

DS GESPIELT N-ZONE

Es gibt Spiele, die sind SO großartig und trotzdem hat sie kaum jemand gespielt. **Okami** für die Wii ist so eines. Aber selbst der kommerzielle Misserfolg hält Capcom nicht davon ab, einen Nachfolger herauszubringen. Der nennt sich **Okamiden** – der Titel ist ein Wortspiel, da „Okami" auf Japanisch sowohl „Wolf" als auch „Gott" bedeuten kann, die Silbe „den" heißt so viel wie „Geschichte" – und erscheint am 18. März 2011. Wie schon im Vorgänger erledigt ihr Widersacher mit Spiegel, Perlen oder dem Schwert. Weil Dämonen und Monster das friedlich gesinnte Volk einschüchtern, müsst ihr ihnen klarmachen, wer der Boss im Lande ist. Der außergewöhnliche Mix aus Action-Adventure und Rollenspiel fasziniert insbesondere durch die spannend erzählte Geschichte, die märchenhaften Landschaften und die künstlerische Komponente. Denn viele Aktionen – etwa das Aufsprengen von Mauern – werden durch gekritzelte Symbole auf dem Touchscreen ausgelöst. Clever und überaus fantasievoll!

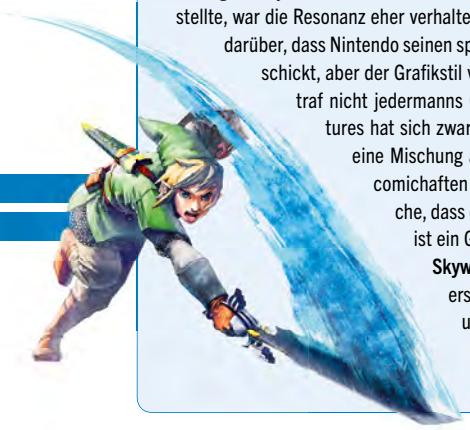


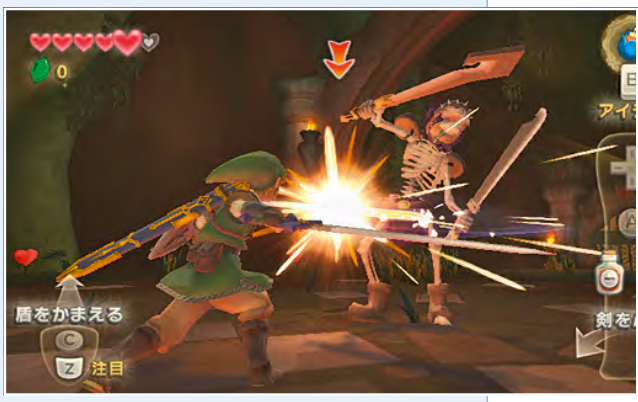
3

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Wii GESPIELT N-ZONE

Als Shigeru Miyamoto seine neue **The Legend of Zelda**-Episode auf der diesjährigen E3-Messe vorstellte, war die Resonanz eher verhalten. Die Nintendo-Fans zeigten sich in den Foren zwar erfreut darüber, dass Nintendo seinen spitzohrigen Helden schon bald wieder in ein neues Abenteuer schickt, aber der Grafikstil von **Skyward Sword** – so heißt die nächste **Zelda**-Episode – traf nicht jedermanns Geschmack. Am bewährten Spielprinzip des Action-Adventures hat sich zwar nichts grundlegend verändert, dafür erinnert die Grafik an eine Mischung aus dem erwachsenen Link aus **Twilight Princess** und dem comichaften Helden, wie man ihn aus **The Wind Waker** kennt. Die Tatsache, dass der MotionPlus-Adapter dringend zum Spielen benötigt wird, ist ein Garant für eine wesentlich sensiblere Steuerung. Wir durften **Skyward Sword** bereits mehrfach in Augenschein nehmen – zuerst in Los Angeles, dann ausführlicher in Frankfurt am Main – und sind von der guten Erkennung der Schwertschläge sehr angetan. Ob ihr die Waffe horizontal, vertikal oder diagonal schwingt – die Bewegungen erfasst die Wii auf Anhieb.



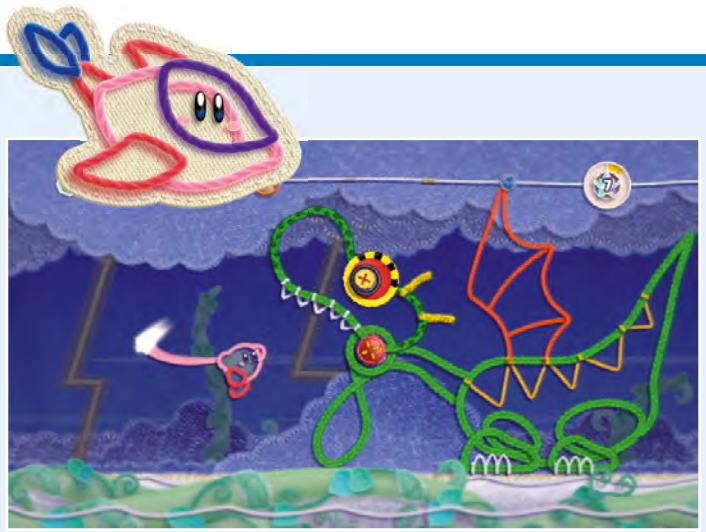


2

KIRBY'S EPIC YARN

Wii GESPIELT N-ZONE

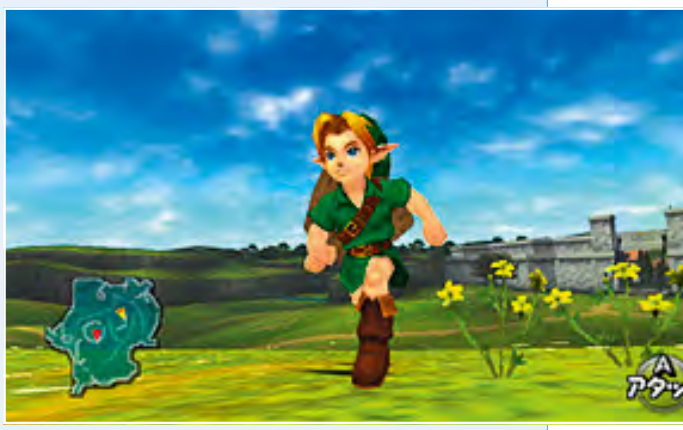
Daran gibt es nichts zu rütteln: **Kirby's Epic Yarn** wäre nur ein Jump & Run unter vielen, wäre der Look auf der Wii nicht so einzigartig geraten. Und wir können euch nach dem ausführlichen Spielen der US-Version versichern: Das Zusammenspiel aus der seidenen Hauptfigur und der Spielwelt, die vollständig aus Fäden, Stricken, Reißverschlüssen und Garnen besteht, funktioniert prächtig! Das liegt vorrangig an der tollen und schlichtweg „rund" wirkenden Präsentation: Die Entwickler sind offensichtlich derart detailversessen ans Werk gegangen, dass diese Euphorie auch auf den Spieler übergreift. Einen Haken hat **Kirby's Epic Yarn** dann aber doch: Der Schwierigkeitsgrad ist viel zu niedrig. So kann der Nintendo-Superstar nicht mal von einem Gegner umgehauen werden, sondern wird nach jedem verlorenen Leben immer wieder an den Ort seines Ablebens zurückgesetzt. Das verdeutlicht, dass das Wii-Hüpfspiel in erster Linie für jüngere Zocker konzipiert ist.



1

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Man mag jetzt zwar fragen, weshalb wir ein 18 Jahre altes Action-Adventure auf den Thron der heißesten Spiele 2011 setzen, aber das erklären wir euch gern: Erstens ist **Ocarina of Time** immer noch das am höchsten bewertete Videospiel aller Zeiten – **Super Mario Galaxy** liegt mit hauchdünnem Abstand einen Platz dahinter. Zweitens können wir aus eigener Erfahrung bestätigen, dass die hervorragenden Rezensionen absolut begründet sind, denn Links Abenteuer strotzt vor Spielumfang, Nebenquests, ausgefallenen Tempelrätseln und Ideen. Drittens freuen wir uns schon darauf, wenn uns Gohma und Ganondorf regelrecht aus dem 3DS-Bildschirm entgegenspringen. Und viertens versprechen uns die Entwickler von Nintendo eine vereinfachte Benutzerführung, etwa beim An- und Ausziehen der Eisenstiefel im Wassertempel. Sehr begrüßenswert! Eine Kleinigkeit wollen wir euch ebenfalls nicht vorenthalten: Link trägt jetzt, anders als im Original, einen Schultergurt.



WAS MACHT EIGENTLICH …?

… der Vitality Sensor?
Nach der Ankündigung des Blutdruckmessgeräts am 02. Juni 2009 blieb es mucksmäuschenstill, was neue Informationen angeht. Auf der diesjährigen E3-Messe war lediglich zu hören, dass Nintendo das Wii-Zubehör absichtlich so lange zurückgehalten hat, da man es in der hektischen Messeumgebung nicht sinnvoll hätte zeigen können. Das ist sicherlich richtig: Man stelle sich einmal vor, wie ein gestresster Journalist zwischen zwei Presseterminen zur Vorführung des Vitality Sensors kommt und das Zubehör ausprobieren möchte, dieses aber nicht wie gewünscht funktioniert, da der Blutdruck des Journalisten (aufgrund der hohen Belastung) einfach nicht sinkt. Aber wann sehen wir den Sensor endlich wieder? Und kommt das Zubehör überhaupt noch?

… Pikmin 3?
Wir erinnern uns noch sehr genau an die Nacht vom 16. auf den 17. Juli 2008. Damals war die E3-Messe gerade in vollem Gange und alle Spiele schienen enthüllt, als uns plötzlich die Meldung erreichte, dass Nintendo zu einer geheimen Pressekonferenz lädt, um dort ein neues Spiel zu präsentieren. Im Vorfeld mehrten sich die Gerüchte, es könnte sich um das Comeback von **Kid Icarus** handeln, doch letztlich verriet Shigeru Miyamoto den anwesenden Journalisten, woran niemand mehr glaubte: „Wir machen **Pikmin 3**!“ – Bis heute sind Details, geschweige denn Screenshots oder Artworks zum dritten Teil der Strategiespielserie allerdings Fehlanzeige. Die Vorgänger waren recht erfolglos.

… Mario Super Sluggers?
Mit dieser Baseball-Simulation verhält es sich genauso wie mit **Excitebots: Trick Racing**. Beide Spiele sind in den USA längst erschienen. Wir haben sie sogar bereits getestet, beide Titel schnitten mit guten Ergebnissen ab. Warum sie hierzulande nicht mehr auf den Markt kommen, hat verschiedene Gründe: Zum einen ist Baseball in Deutschland keine allzu erfolgreiche Sportart, sodass sich auch der Übersetzungsaufwand für Verpackung, Spielanleitung und Bildschirmmenüs nicht lohnen würde. Zum anderen sind schon die Vorgänger **Mario Superstar Baseball** und **Excite Truck** gefloppt. Dass Nintendo deshalb keinen allzu großen Mut hat, Nachfolger herauszubringen, versteht sich von selbst.

… die DS-Neuauflage eines N64-Klassikers?
In der N-ZONE 02/2010 stellten wir fest, dass der Nintendo DS wie dazu geschaffen ist, klassische N64-Spiele in Form einer Neuauflage wieder aufleben zu lassen. Aber bis auf **Diddy Kong Racing DS**, **Rayman DS** (eine Umsetzung von **Rayman 2: The Great Escape**) und **Super Mario 64 DS** gab es kein weiteres Remake mehr, das uns ernsthaft in Erinnerung geblieben ist. Da sich der Nintendo DS langsam, aber sicher dem Ende seines Lebenszyklus nähert, ist es unserer Ansicht nach äußerst unwahrscheinlich, dass noch ein großer N64-Klassiker auf die tragbare Konsole umgesetzt wird. Doch immerhin hat Nintendo für den 3DS bereits zwei Remakes angekündigt, nämlich **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** und **Star Fox 3D**.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Good-Feel | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 25. Februar 2011

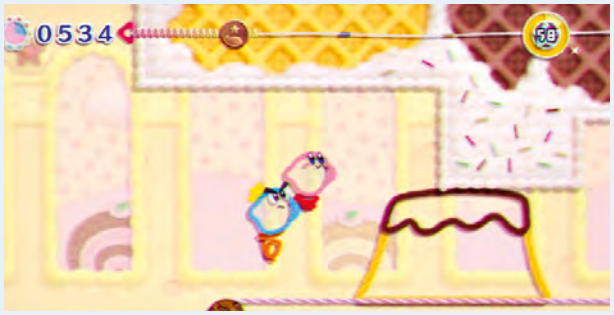
KIRBY'S EPIC YARN

Text | Christoph Kraus

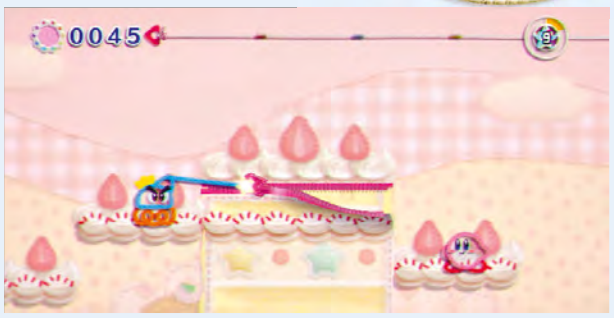
Das Traumland ist in Aufruhr: Alles hat sich in Garn und Faden verwandelt, Kirby inklusive!

DOPPELTER KIRBY?

Man könnte meinen, dass Kirby ganz tief im Schlamassel steckt: Bei einem Bummel durch den Wald wird der Nintendo-Superstar von einem gemeingefährlichen Magier überrascht, der ihn in boshafter Absicht in einen Garnfaden verwandelt. Kaum hat sich Kirby von diesem Schock erholt, bemerkt er auch schon, dass nicht nur er, sondern ebenso die übrige Welt aus Garn gesponnen ist. In dieser neuen Umgebung muss sich unser Held erst einmal zurechtfinden. Aber allzu schwer fällt es ihm nicht – und dem Spieler ebenfalls nicht, schließlich ist die Steuerung mit der Wii-Fernbedienung extrem einfach gestrickt und erinnert fast schon an die Simplizität von **Kirby's Adventure** vom NES. Im Gegensatz zu diesem Spiele-Oldie lässt sich das Abenteuer jetzt allerdings auch zu zweit bestehen. Vor jedem Level werdet ihr gefragt, ob ihr den Abschnitt allein oder zu zweit bestreiten wollt. Nur, wenn ihr im Team spielt, steht euch ein kleiner blauer Kumpel (siehe Bild) zur Seite. Wir begrüßen es, dass das Zusammenspiel der beiden Jump&Run-Figuren so flott und reibungslos funktioniert: Ohne Wartepausen und ohne vorherige Menü-Klicks lässt sich **Kirby's Epic Yarn** lässig mit einem Mitspieler zocken. Und vor allem: Ihr spielt keine abgespeckten Levels, sondern das Abenteuer, das ihr auch vom Einzelspieler-Modus kennt. Das ist wirklich klasse!



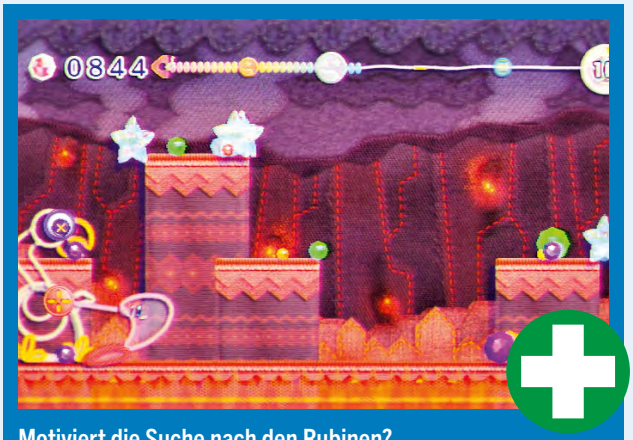
Wenn sich (so wie hier) zwei Spieler gemeinsam ins Abenteuer stürzen, …



… müssen beide tatkräftig anpacken, um letztlich ans Level-Ende zu gelangen.

PRO UND CONTRA AUFGESCHLÜSSELT

Schon in der vergangenen N-ZONE-Ausgabe servierten wir euch eine dreiseitige Vorschau zum Jump & Run Kirby's Epic Yarn. Unser Spieleindruck war größtenteils positiv, jedoch blieben am Ende Zweifel, vor allem was den Schwierigkeitsgrad betrifft. Jetzt legen wir nach: Wir haben uns weiterhin intensiv mit dem Wii-Hüpfer befasst und verraten euch, welche Spielelemente gut gelungen sind – und was die Entwickler von Good-Feel hätten besser machen können.

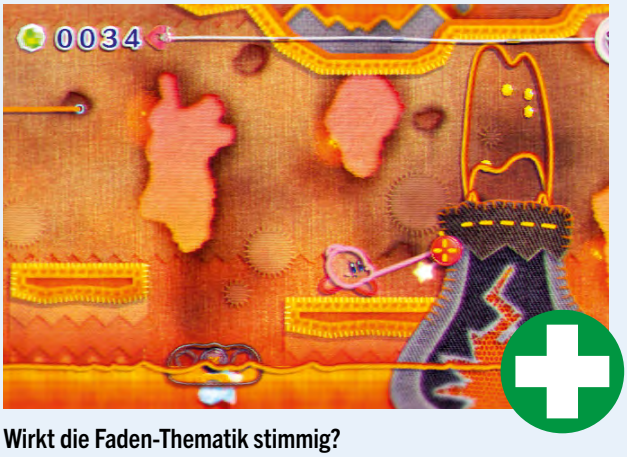


Motiviert die Suche nach den Rubinen?

Ihr fragt euch, wie **Kirby's Epic Yarn** überhaupt motivieren soll, weil der Schwierigkeitsgrad des Abenteuers doch angeblich viel zu niedrig ist. Die Entwickler haben den geringen Anspruch dadurch ausgeglichen, dass sie guten Spielern eine Belohnung in Aussicht stellen: Für fehlerfreie Level-Durchmärsche winken wertvolle Punkteboni. Außerdem sind in den Abschnitten Rubine und Stofffetzen versteckt, die sich nicht nur im Menü begutachten, sondern auch zum Schmücken von Kirbys virtueller Bude nutzen lassen. Die Motivation, einen Level noch einmal zu spielen, um die übrig gebliebenen Gegenstände zu finden, ist also nicht von der Hand zu weisen. Aber aus zahlreichen Leserzuschriften haben wir erfahren, dass sich viele Spieler lieber einen höheren Schwierigkeitsgrad gewünscht hätten. Die Suche nach den Rubinen motiviert dennoch, um die Frage in der Überschrift zu beantworten.

Ist der Schwierigkeitsgrad zu niedrig?

In der letzten Vorschau bemängelten wir, dass der Schwierigkeitsgrad von **Kirby's Epic Yarn** extrem niedrig ist. Dieser Eindruck hat sich im weiteren Spielverlauf bewahrheitet, ja sogar bekräftigt. Um herauszufinden, ob man im Spiel tatsächlich kein Leben verlieren kann, stellten wir uns aufs Maul eines Krokodils und harrten dort für einige Sekunden aus. Selbst nach einer halben Minute standen wir immer noch unbeschadet auf der Futterluke des Krokos. Erst als wir den Weg fortsetzten und mit einem Gegner kollidierten, wuchsen Kirby Flügel und er flog gen Himmel. Doch kurz darauf durften wir wieder exakt an der Stelle weitermachen, an der wir scheiterten. Es gibt deshalb keine Rücksetzpunkte, da man das Abenteuer immer an dem Ort fortsetzt, an dem man die Energie verliert. Das ist ein großer Minuspunkt.



Wirkt die Faden-Thematik stimmig?

Schon die ersten Spielminuten zeigen, dass der Grafikstil von **Kirby's Epic Yarn** unverwechselbar ist. Das beweist unter anderem der märchenhaft anmutende Vorspann, in dem erklärt wird, warum sich Kirbys Aussehen im Vergleich zu seinem Look im Vorgänger dezent verändert hat. Zudem ist die gesamte Thematik von vorn bis hinten formidabel umgesetzt. Ob Reißverschlüsse (wie im Bild einer zu sehen ist), Flickstofffetzen oder Webrahmen, die den Treibsand in der Sandwüste darstellen, der Grafikstil und das Gameplay von **Kirby's Epic Yarn** ergänzen sich auf hervorragende Art und Weise, und zwar von Anfang an bis zum Schluss! Die Leichtigkeit, mit der die Entwickler mit den Textilien spielen, ist großartig.

Ist das Verkleiden tatsächlich gut umgesetzt?

In wie viele Lebewesen und Fortbewegungsmittel sich Kirby im Verlauf seines Abenteuers verwandeln kann, wissen wir leider nicht. Aber das hat weniger mit mangelnder Kompetenz der Redaktion zu tun als vielmehr mit den unzähligen Verkleidungen, die es in **Epic Yarn** gibt. Wenn man sich innerhalb einer halben Stunde in ein Motorrad, ein Buddelwerkzeug, ein U-Boot, eine Straßenbahn, einen Feuerwehrlöschwagen, einen Bagger und in einen Panzer verwandelt, muss selbst der größte **Kirby**-Ignorant feststellen, dass hier viel Abwechslung geboten wird. Dass sich auch die Steuerung den Verkleidungen anpasst (zum Beispiel ändert man die Neigung des Panzerzielrohrs durch Kippen der Wii-Fernbedienung), sorgt für eine überaus gute Handhabung. Also: Ja, das Verkleiden ist richtig gut umgesetzt!

Herzallerliebst: Flickt ihr den Riss im Stoff des Teddybären (linkes Bild), weicht seine Träne aus dem Gesicht und er belohnt euch mit Rubinen (rechtes Bild).

WAS WÄRE, WENN ...?

MULTI HIT N-ZONE

SOLO HIT N-ZONE

Hierzulande kommt **Kirby's Epic Yarn** erst im Verlauf des Jahres 2011 in den Handel. Wir haben uns allerdings schon jetzt die US-Version des Wii-Hüpfers besorgt und sie getestet. Welche Wertungen würde das Jump & Run bekommen, wenn wir es schon jetzt beurteilen müssten? Hier verraten wir es euch:

WERTUNGEN

PRO

- Geniale Verkleidungen
- Gut umgesetzte Faden-Thematik
- Hoher Grad an Abwechslung
- Abenteuer zu zweit spielbar
- Sehr simple Steuerung

CONTRA

- Sehr, sehr leicht

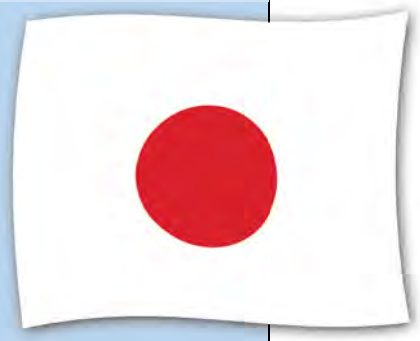
GRAFIK 9

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	86

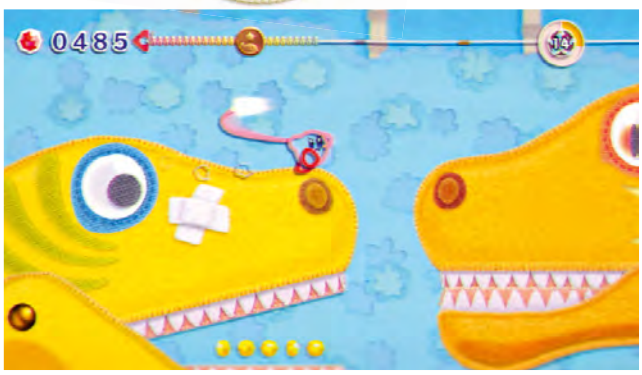
EIN ERFOLG IN JAPAN?



In Nintendos Heimatland Japan ist **Kirby's Epic Yarn** schon seit längerer Zeit erhältlich. Aber wie erfolgreich ist das Jump & Run für die Wii gestartet? Wir vergleichen in der folgenden Liste die Verkaufszahlen einiger Wii-Spiele – dabei drucken wir einheitlich die Anzahl der abgesetzten Exemplare der Woche ab, in der die Spiele in den japanischen Handel kamen. Die Quelle der Daten ist das Marktforschungsinstitut Media Create, das allwöchentlich die neuen Trends für den Videospielmarkt erhebt. Aber jetzt seht her:

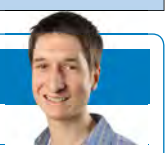
Titel	Anzahl verkaufter Spiele
Pokémon Schwarze & Weiße Edition	2.557.779
Wii Party	235.000
Kirby's Epic Yarn	92.000
Metroid: Other M	45.000

N-ZONE kommentiert: Im direkten Vergleich mit **Metroid: Other M** könnte man meinen, dass **Kirby's Epic Yarn** gut gestartet ist. Doch der Eindruck täuscht, wenn man sich die Verkaufszahlen von **Wii Party** ansieht. Die Minispielsammlung ging mehr als doppelt so häufig wie der Kirby-Hüpfer über die Ladentheke. Ganz krass wird der Vergleich, wenn man die Verkaufszahlen der **Schwarzen** und **Weißen Pokémon-Edition** betrachtet: Mehr als 2,5 Millionen Monster-Rollenspiele stehen nicht mal 100.000 abgesetzten Exemplaren von **Kirby's Epic Yarn** gegenüber. Ob das Jump & Run doch noch ein Erfolg wird, hängt von den Folgewochen ab – und vom Einspielergebnis in Europa und den USA.



Keine Sorge, Kirby: Diese Dinos beißen nicht! Ihre Zähne sind ja nicht mal bissbereit, sondern zugeflickt. Außerdem sehen die Dinos ja soooo süß aus!

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS



„Was für eine Garn-Gaudi!"

Wer ein Jump & Run mit hohem Anspruch, komplexem Spielprinzip und erwachsener Präsentation sucht, wird mit **Kirby's Epic Yarn** nicht glücklich. Dafür ist der Wii-Hüpfer zu seicht und zu simpel geraten. Beispielsweise kann der Titelheld nicht mal das Zeitliche segnen, wie es sich für ein herkömmliches Spiel gehört. Kirbys Stärken liegen anderswo, etwa beim unglaublich hübschen Grafikstil, den faszinierenden Verwandlungen und den gut designten Levels. Meine Wette, dass sich Nintendo für den deutschen Markt einen kreativen Titel à la **Kirbys Garn-Gaudi** einfallen lässt, habe ich übrigens leider verloren.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

IVY THE KIWI?™

Bahn frei für Ivy!

VON DEM SCHÖPFER VON SONIC

Katapultiere Laufvogel Ivy durch 100 rasante Level und finde die verschollene Vogelmama.

Ivy the Kiwi? - Frisch aus dem Ei gepellt und ab sofort erhältlich für Nintendo DS™ und Wii™.

nintendolife 9/10

Wii NINTENDO DS™

USK ab 0 freigegeben

Rising Star Games
the home of Japanese games

© PROPE. All rights reserved. Licensed to and published by Rising Star Games Limited. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo.

Lock-on: Gegner und Items lassen sich als Ziele für präzise Sprünge erfassen.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Blue Tongue | **Hersteller:** THQ | **Termin:** Ende Februar 2011

DE BLOB 2

Text | Christoph Kraus

In diesem knallbunten Jump & Run wird im großen Stil gekleckert – aber klotzen die Entwickler auch?

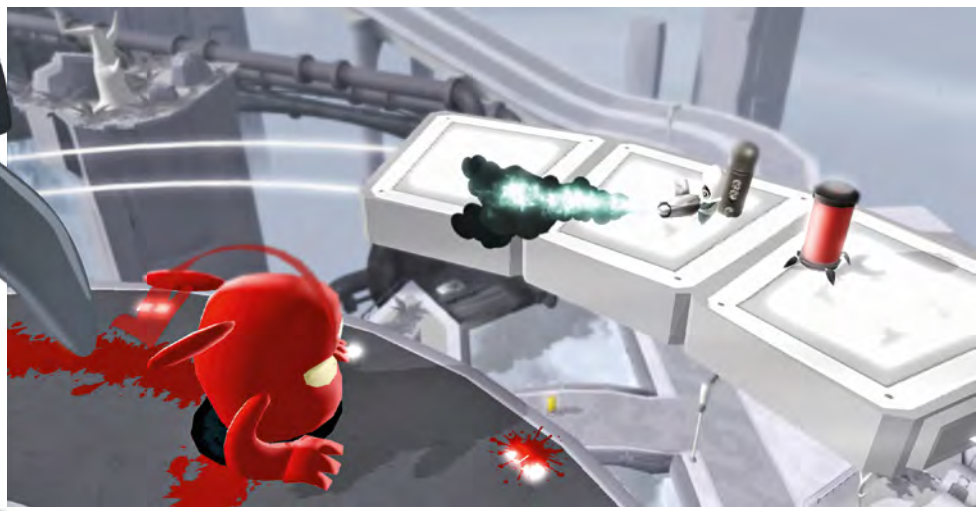
SCREEN-INFO

Die Bilder, die ihr auf dieser Doppelseite seht, zeigen die HD-Version des Spiels. Die Wii-Fassung von **de Blob 2** wird entsprechend geringer aufgelöst sein.

Die drei Sauberkeitsgrundregeln, die jedes Elternpaar seinem Nachwuchs beibringt, lauten: Nie mit schmutzigen Klamotten aus dem Haus gehen. Nicht mit Wasserfarbe rumkleckern. Und nach dem Spielen im Schlamm bloß nichts anfassen – weder die Gardinen noch den Opa! Doch all diese Anweisungen greifen bei **de Blob 2** nicht. Im Gegenteil: Wer sich brav an sie hält, wird im wohl kreativsten Wii-Jump&Run des nächsten Jahres kläglich scheitern, denn Dreckmachen ist hier Pflicht. Wenn ihr euch übrigens wundert, warum die Überschrift dieses Artikels **de Blob 2** lautet – und nicht **de Blob: The Underground**, wie wir das Spiel noch vor einigen Monaten nannten: THQ hat das Jump & Run dezent überarbeitet und schickt es erstmals auch auf PlayStation 3 und Xbox 360 ins Rennen. Aber Wii-Spieler kannten den Blob als Erstes!

Knallbunt und doppeldeutig

Wer sich von der knallbunten Aufmachung in zuckersüßer Bonbongrafik abgeschreckt fühlt, ist sel-



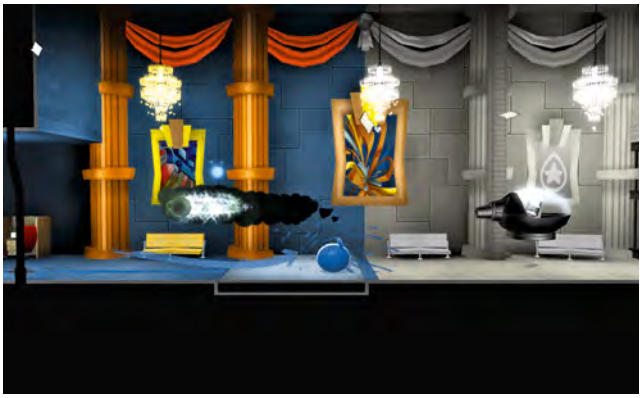
Vorsicht: Berührt ihr die Tinte der Inkies, verliert ihr Energie, bis ihr sie abwascht.

ber schuld, denn hinter der grellen Fassade steckt ein Jump & Run mit richtig erwachsenem Humor, der frappierend an **Die Simpsons** oder an **South Park** erinnert. Kostprobe gefällig? In **de Blob 2** manipuliert ein gewisser Genosse Schwarz die Wahlen in der Hoffnung, selber die (Miss-)Geschicke der Stadt Prisma zu lenken. Aus verständlichen Gründen macht sich bald Missmut in der Bevölkerung breit. Dass wiederum gefällt dem Blob – ja, der heißt wirklich so! – überhaupt nicht und so entschließt sich die sympathische Hüpfkugel, das Volk aufzuheitern. Mit großer Akribie beginnt er, die Behausungen, Autos und Klamotten der Bewohner mit Farbklecksen zu besudeln und auf diese Art und Weise dem Einheitsgrau zu begegnen. Besonders gut gefällt uns dabei der optische Wandel: So ist jeder Level zunächst finster und steril, auch Musik spielt noch nicht. Aber wenn die ersten Häuser bunt bekleckert sind, kommt Stimmung und Farbe auf den Bildschirm und der schwungvolle Soundtrack der Jazz-Band The Bamboos entfaltet sich. Je nachdem, welche Farbe ihr benutzt, spielen andere Instrumente auf.

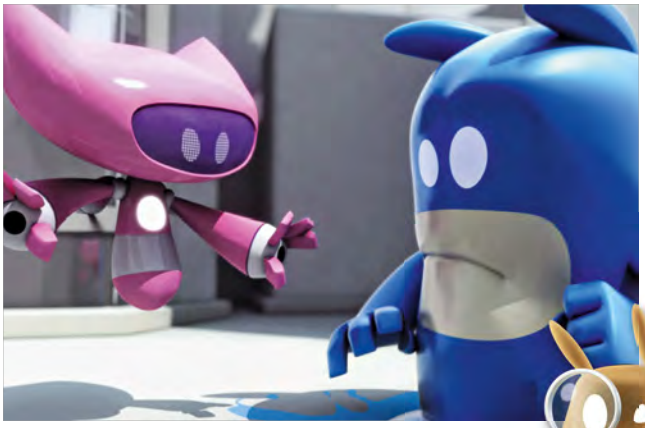
Später zeigt eine Zwischensequenz einen wütenden Bürger vor einigen Panzern, was frappierende Ähnlichkeiten zum Tian'anmen-Massaker auf Pekings Platz des Himmlischen Friedens aufweist. Das macht deutlich: Die Entwickler von Blue Tongue nehmen gnadenlos politische und gesellschaftliche Themen mit hoher Brisanz aufs Korn. Und auch wenn junge Spieler viele der Anspielungen, die es in **de Blob 2** gibt, vermutlich nicht verstehen werden, haben sie aufgrund der lustigen Protagonisten und der bunten Spielwelt was zu lachen.

Klotzen und kleckern

Henning Juknat, PR-Manager bei THQ, besuchte die N-ZONE-Redaktion mit einer weit fortgeschrittenen Version des Spiels und ließ uns einen von zwölf Abschnitten vollständig durchspielen. Darin kullerten wir mit unserem Blob durch die Stadt, sammelten rote, blaue und gelbe Farbcontainer auf und erfüllten in der offenen Spielwelt nach und nach alle Missionsziele. Wir mussten etwa Plattformen anmalen, auf denen ein Schalter sitzt, der sich nur dann aktivieren lässt, wenn der Blob den Turm in der korrekten Farbe bemalt. Um lila, grün, orange oder braun zu werden, müsst ihr klug Farben mischen. Knifflig! Auch Gegner sind in der Blob-Welt heimisch – sie heißen Inkies und können ganz schön lästig sein, etwa wenn sie den Blob festhalten und er sich nur durch schnelle Controller-Kommandos aus ihren Fängen befreien kann. Zudem wird deutlich, warum **de Blob** einst unter dem Arbeitstitel **de Blob: The Underground** vorgestellt wurde: Von Zeit zu Zeit hüpft man in den Untergrund, um dort wie in einem 2D-Jump&Run von links nach rechts zu laufen und allerei Fallen auszuweichen. Das erfrischend andere Gameplay bedient sich zwar hier und da bei **Super Mario Galaxy** und **Katamari**, aber die Parallelen kann man getrost als branchentypische „Inspiration" bezeichnen. Apropos Inspiration: Exakt so heißt die Währung, mit der man seinen Blob aufmotzen kann. Bessere Abwehrkräfte gewünscht? Nichts leichter als das! Mehr Farbtragekraft gefällig? Auch das gibt's auf Wunsch! THQ verspricht übrigens in der finalen Version ein kooperatives Gameplay für bis zu vier Spieler. Das Spiel erscheint auch für den DS, nicht aber für den 3DS. ■



Die Untergrund-Levels erinnern bisweilen an **New Super Mario Bros.**, sie vereinen also polygonale 3D-Objekte mit zweidimensionalem Spielablauf.



Stummfilm: Obwohl die Blob-Sprache nur aus Kauderwelsch besteht, wirken die Zwischensequenzen megawitzig.

Die Spielwelt von **de Blob 2** ist frei erkundbar. Ein Zeitlimit sorgt dafür, dass ihr nicht tatenlos in der Stadt herumsteht.

Eure Leinwand: Genosse Schwarz hat die Farben aus Prisma City verbannt. Als Blob malt ihr die triste Stadt wieder bunt an.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Ein Hoch auf den Blob!"

Früher spielten sich alle Jump & Runs mehr oder weniger ähnlich: Man lief von links nach rechts, bezwang Gegner, sammelte Münzen/Tomaten/Kirschen/was auch immer. Kurz und knapp: Nach dem 62.794. Hüpfspiel wusste man schon im Vorfeld, was einen erwartet. Gääähn! Da lobe ich mir **de Blob 2**: Das Gameplay ist herrlich unverbraucht, der Held ist cool und die Story strotzt dermaßen vor Anspielungen, dass sie glatt als politische Satire durchgehen könnte. Jetzt muss uns THQ im fertigen Spiel nur noch davon überzeugen, dass Abwechslung, Kameraführung und Missionsvielfalt stimmen. Die Chancen, dass uns ein Hit erwartet, stehen gut.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die uns von Nintendo zur Verfügung gestellten Screenshots stellen die Grafik des DS glaubhaft dar und wirken nicht nachträglich geschönt. In Hinsicht auf die Grafik macht **Inazuma Eleven** einen hervorragenden Eindruck!

Genre: Sport/Strategie/Rollenspiel | **Entwickler:** Level-5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 28. Januar 2011

INAZUMA ELEVEN

Text | Thomas Eder

Neues von den Layton-Machern: ein irrer Genre-Mix, der in Fernost bereits für Furore sorgt!

Wir müssen gestehen: Dieses Spiel hatten wir nicht auf dem Radar. Von der Ankündigung, dass Nintendo hierzulande ein DS-Spiel zu der in Japan seit Jahren durch verschiedene Games und Mangas bekannten **Inazuma**-Reihe veröffentlichen wird, wurden selbst wir von der N-ZONE überrascht. Dabei sprechen die Erfolge in Form traumhafter Verkaufszahlen und hoher Wertungen dafür, dass auch wir Europäer in den Genuss der Mischung aus Sport-, Strategie-, Action- und Rollenspiel kommen sollten. Und noch etwas stimmt uns bei diesem auf den ersten Blick etwas abgefahrenen Mix sehr positiv: Das Spiel stammt von dem Studio Level-5, das uns mit der **Professor Layton**-Reihe schon Spielspaß auf höchstem Niveau beschert hat. Da kann ja nichts mehr schiefgehen!

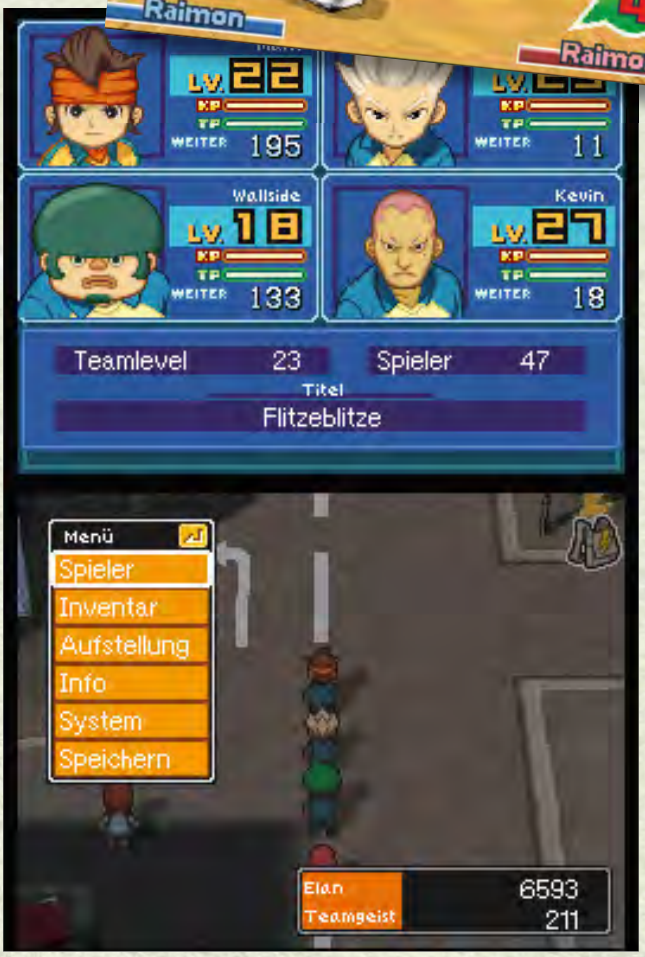
Anstoß!

In **Inazuma Eleven** regiert König Fußball: Ihr schlüpft in die Rol-

Ansehnlich: Die Story wird in schicken Zwischensequenzen im Manga-Look erzählt.

Unkompliziert: Sowohl in den Menüs als auch während der Matches steuert ihr den wilden Genre-Mix nahezu ausschließlich mit dem Stylus.

Dribbling: In den Spielen kommt's auf gute Reaktionen, aber vor allem auf Köpfchen und geplantes Vorgehen an!



Eine Stadt voller Fußballverrückter: Wenn ihr mit Mark durch die Straßen seiner Heimatstadt streift, stoßt ihr auf zahlreiche rekrutierbare Spieler.

le des jungen Mark Evans, der als Torhüter seiner Schulmannschaft ein schlagkräftiges Team aus den verschiedensten Charakteren zusammenstellt. Das große Ziel von Mark ist es, den Sieg beim Football-Frontier-Turnier zu erringen, was sich wegen fieser Konkurrenten und eigenwilliger Teamkameraden als weit problematischer erweist, als man zu Spielbeginn annehmen könnte. Die Story rund um den sehr ambitionierten Mark und sein stets wachsendes und sich verändernde Team wird dabei durch liebevoll in Manga-Optik gestaltete Zwischensequenzen erzählt und zieht den Spieler schnell in ihren Bann. Besonders spaßig ist die Vielzahl an verschiedenen Spielfiguren, die sich in Marks Heimatstadt herumtreiben und unter denen ihr die besten Talente ausfindig machen müsst. Laut Nintendo bietet **Inazuma Eleven** über 1.000 Charaktere mit verschiedenen Fähigkeiten und Statistiken, beispielsweise Jude Sharp, Marks Kontrahent und Kapitän des rivalisierenden Royal-Academy-Teams, oder den mysteriösen Stürmer Axel Blaze, der mit einigen sehr beeindruckenden Geheimtricks in seinem Repertoire von sich reden macht.

Spieler, Trainer und Manager

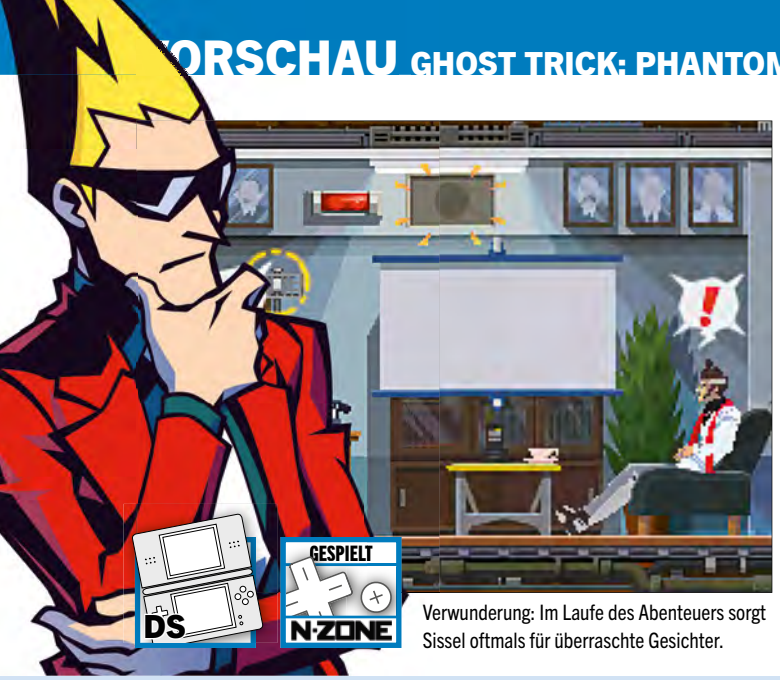
Bei **Inazuma Eleven** seid ihr nicht nur auf dem Fußballplatz aktiv, sondern zieht auch als Trainer und Manager die Fäden im Hintergrund und kümmert euch etwa um die Anwerbung neuer Spieler, Taktiken, Aufstellungen und die Ausrüstung eures Teams. Auf dem Platz habt ihr die Wahl zwischen zwei Spielarten: normale Matches mit 11 gegen 11 Spielern und Trainingsspiele, in denen je vier Kicker gegeneinander antreten und dabei verschiedene Aufgaben, etwa den Ball halten oder Punkte sammeln, erledigen. Auf dem Rasen stehen euch nicht nur gewöhnliche, realistische Fähigkeiten, sondern auch Feuerbälle, Power Spins, Spezial-Dribblings, sich teleportierende Stürmer und eine Vielzahl weiterer Specials zur Verfügung, die ihr in eurer Rolle als Trainer natürlich auch clever einsetzen müsst! Eure strategischen Anweisungen von der Bank aus entscheiden also darüber, ob Marks Team als strahlender Sieger oder als enttäuschter Verlierer vom Platz geht. Eure Spieler verfügen dabei über Werte wie Schusskraft, Ballkontrolle, Geschwindigkeit, Ausdauer und Kampfgeist, die durch Erfahrungspunkte ausgebaut und durch Items wie besondere Schuhe oder Armbänder beeinflusst werden können. Auch die Action kommt in dem lustigen Genre-Mix nicht zu kurz! Auf dem Platz wirbelt ihr via Stylus mit euren Spielern herum, zaubert präzise Flanken in den gegnerischen Strafraum und erzielt im Idealfall ein Traumtor nach dem anderen. Die Möglichkeit, über die Funkverbindung des Nintendo DS gegen bis zu drei weitere menschliche Mitspieler zu kicken sowie Spieler zu tauschen und zu transferieren, macht **Inazuma Eleven** auch für gesellige Spielernaturen sehr interessant.

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Eines der ersten DS-Highlights des Jahres 2011!"

Ein Fußballspiel mit RPG-, Strategie- und Action-Elementen? Mit dieser seltsamen Mischung hat **Inazuma Eleven** mein Interesse geweckt: Ich bin heiß auf dieses Game! Sich aus den vielen verschiedenen Charakteren eine der eigenen Spieltaktik entsprechende Elf zusammenzustellen und mit dieser die gegnerischen Teams an die Wand zu spielen, das klingt sehr spaßig – besonders wenn's dabei sowohl auf flinke Finger als auch auf Köpfchen ankommt. In Verbindung mit guter Technik und einer spannenden Story steht uns hier eines der ersten DS-Highlights des Jahres 2011 bevor.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Verwunderung: Im Laufe des Abenteuers sorgt Sissel oftmals für überraschte Gesichter.

Stylish: Der Stil der Charaktere sowie deren humorvolle Dialoge machen das Spiel auch für ältere Zocker unterhaltsam.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom/Nintendo | **Termin:** 14. Januar 2011

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Nintendos Presse-Datenbank und geben das Spiel in etwa so wieder, wie wir es von unserem Hands-on in Erinnerung haben.

GHOST TRICK PHANTOM-DETEKTIV

Text | Thomas Eder

Neues aus der Welt der (Un-)Toten!

Wie im Fall von **Monster Hunter Tri** arbeiten Capcom und Nintendo ein weiteres Mal eng zusammen: Während Capcom als Publisher auftritt, übernimmt Nintendo hierzulande das Marketing und den Vertrieb von **Ghost Trick**. Allein das sollte schon für eine hohe Qualität des Games sorgen!

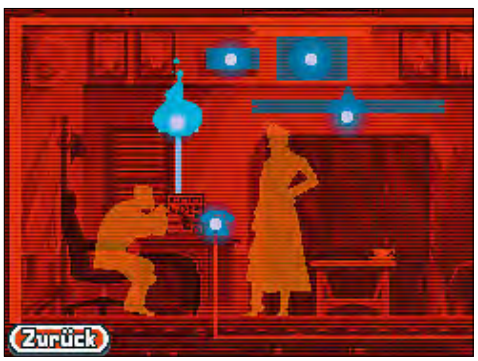
Geistreich

In Ausgabe 04/10 der N-ZONE haben wir bereits über **Ghost Trick** berichtet, in dem ihr in die Rolle des frisch ermordeten Sissel schlüpft und als Geist versucht, seinem Mörder auf die Spur zu kommen. Dabei helfen dem schrägen Protagonisten, der dummerweise auch noch sein Gedächtnis verloren hat, eine Reihe verschiedener Fähigkeiten: Sissel kann mit Geistern sprechen, deren letzte Minuten erneut durchleben und Besitz von Gegenständen ergreifen. Im Idealfall verhindert er so weitere Morde und klärt nach und nach die genauen Umstände seines unfreiwilligen Ablebens.

Ursache und Wirkung

Ein anschauliches Beispiel, das das Gameplay gut erläutert, ist eine Szene in einer Küche samt heiterem Koch und gestresster Bedienung. Nachdem Sissel die Umgebung gescannt und sämtliche Objekte, von denen er Besitz ergreifen kann, ausfindig gemacht hat, bahnt sich der Geist seinen Weg durch die Küche. Beispielsweise verwandelt er sich in ein T-Shirt und hangelt als selbiges an einer Wäscheleine entlang, um letztendlich aus einer Flasche Alkohol auf ein heißes Brathähnchen zu kippen. Die Auswirkungen dieser Aktion sind beeindruckend: Der Alkoholdampf sorgt nicht nur in der Küche für grandiose Stimmung – nachdem das Huhn mit Schuss von dem Geist auf die Reise geschickt wurde, geht der Spaß erst richtig los. Derartig lustige und oftmals ausartende Situationen stehen euch zuhauf bevor: kleine, witzige Handlungen mit großer Wirkung. Das Schöne dabei ist, dass man das Spielprinzip zwar schnell kapiert hat, es aber doch einiger Übung bedarf, sein Denken an die Rätsel anzupassen. Auf der Nintendo-Homepage könnt ihr übrigens ein Rätsel anspielen! ■

Unglaublich, aber wahr: Das im Text beschriebene Rätsel in der Küche hat mit diesem Polizeiwagen zu tun.



Besitzergreifend: In dieser alternativen Ansicht kann Sissel schnell erkennen, in welche Objekte er schlüpfen kann.

MEINUNG
THOMAS EDER

„Technik und Gameplay machen einen guten Eindruck!“

Ghost Trick beweist, dass der DS trotz des nahenden Launchs des 3DS noch nicht zum alten Eisen gehört. Technisch wie spielerisch macht das Game einen guten Eindruck und wird dank seiner stylishen Aufmachung, der Rätsel und des Humors eine Menge Spieler in seinen Bann ziehen. So lasse ich mir die Wartezeit auf den 3DS gerne verkürzen!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Teamwork: Wie in den anderen **Kingdom Hearts**-Spielen werdet ihr oft von Disney-Charakteren, wie in diesem Fall Donald Duck, unterstützt.

Reiselustig: In Soras neuem Abenteuer trifft er neben den Herzlosen einige nette alte Bekannte – unter anderem Alice im Wunderland.

Genre: Action-RPG | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** 14. Januar 2011

KINGDOM HEARTS RE:CODED

SCREEN-INFO

Die Screenshots wurden uns von Publisher Square Enix zur Verfügung gestellt und zeigen glaubhaft das Geschehen auf den DS-Bildschirmen, von dem wir uns anhand einer spielbaren Fassung selbst einen Eindruck verschaffen konnten.

Text | Thomas Eder

Darauf haben RPG-Fans gewartet: Endlich erfahren auch europäische Spieler, wie die Geschichte von Sora, König Micky und Co. weitergeht!

Hierzulande hatten wir nicht das Vergnügen, **Kingdom Hearts coded** zu spielen – das Spiel erschien in seiner ursprünglichen Form im Jahre 2008 ausschließlich in Japan für Mobiltelefone. Mit **Re:coded** kommt nun auch in westlichen Gefilden eine überarbeitete Fassung des Originals für den Nintendo DS.

Soras Rückkehr

Das Abenteuer beginnt mit einer mysteriösen Botschaft im Tagebuch von Jiminy Grille, in dem dieser sein Abenteuer mit Sora – dem Helden des zweiten **Kingdom Hearts** – zu Papier gebracht hat. Um dem Ursprung der Nachricht auf den Grund zu gehen, ergreifen König Micky und seine Freunde drastische Maßnahmen, lassen das Tagebuch digitalisieren und lotsen Sora vom Computer aus in dessen geheimnisvolle Welt. Mehr verraten wir an dieser Stelle noch nicht – das Spiel lebt von der fesselnden Story, die wir nicht vorwegnehmen möchten.

Ihr schlüpft wieder in die Rolle von Sora und habt gleich zu Spielbeginn die Wahl, auf welche Fähigkeiten ihr besonderen Wert legt: Kampfkraft, Magie oder Schutz. Direkt im Anschluss bekommt ihr es auch gleich mit ein paar alten Bekannten zu tun: Den aus den anderen **Kingdom Hearts**-Teilen bekannten Herzlosen, die ihr mit ein paar geschickten Hieben eures Schlüsselschwertes und einfach konfigurierbaren Spezialattacken unschädlich macht. Das Gameplay des Remakes orientiert sich dabei an **Kingdom Hearts: Birth by Sleep** und **358/2 Days** und kann wohl am ehesten als Action-RPG beschrieben werden, in dem ihr euch in Actionsequenzen durch Horden von Herzlosen kloppt, dabei euren Charakter aufgelevelt und mit neuen Waffen und Zaubern für die Kämpfe rüstet.

Schicke Technik

Was Grafik, Sound und somit die Atmosphäre des Spiels anbelangt, lässt sich Square wie gewohnt nicht lumpen: Die Animationen und Details der Spielfiguren wie auch die Umgebungen sind sehr ansehnlich – die Zwischensequenzen sehen fantastisch aus. Die Kameraführung funktioniert – besonders während der Kämpfe – nicht immer perfekt, was sich aber kaum auf das tolle Spielerlebnis auswirkt. ■

Actionreich: In den Kämpfen geht's wieder ans Eingemachte, besonders wenn Sora seine Spezial-Tricks einsetzt!

Spannend: Die Story ist wie gewohnt sehr unterhaltsam und fesselt den Spieler bis zum Abspann an das Handheld.

MEINUNG
THOMAS EDER

„Eine würdige Fortsetzung der großen Reihe!"

Endlich erfahre ich, wie es mit Sora weitergeht, nachdem dessen Schicksal am Ende des zweiten **Kingdom Hearts** offen blieb. Aber auch wenn man die Vorgänger nicht kennt ist **Re:coded** empfehlenswert. Gameplay, Technik und Atmosphäre stimmen – der Umfang wird euch für Wochen beschäftigen. Ich freue mich jetzt schon, dieses kleine Meisterwerk testen zu dürfen!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...	
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

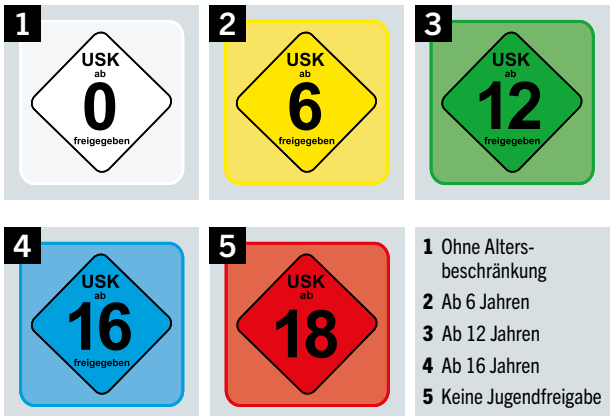
MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // fühlt …

… , dass 2011 ein gutes Jahr wird. Für die Wii kommen noch einige gute Games, der DS wird nicht vernachlässigt und im Frühjahr steht der 3DS an. Yeah – 2011 wird rocken!

… sich wieder jung. Mit **Donkey Kong Country Returns** und den **Super Mario All-Stars** erlebt die zweite Dimension auf der Wii gerade einen kleinen Aufschwung – und Tom nostalgisch angehauchte Spielerlebnisse unterm Christbaum.

Christoph Kraus // sammelt …

… Puzzleteile und mehr: An **Donkey Kong Country Returns** hat Christoph massiv zu knabbern. Wenn man bedenkt, dass mehr als 350 Puzzleteile im wohl besten Wii-2D-Jump&Run des Jahres versteckt sind, muss er noch ganz schön lange suchen.

… KEINE Treuepunkte: Wie oft hat er schon der Kassiererin des örtlichen Supermarkts gesagt, dass er keine Vorteilskarte besitzt – und doch wird Christoph bei jedem Einkauf aufs Neue gefragt. Das nervt!

Sebastian Stange // entdeckt …

… den fernen Osten. Erstmals durfte Sebastian im Rahmen eines Entwicklerbesuchs nach Japan. Wir sind jetzt schon gespannt, womit er die Speicherkarten seiner Kamera befüllen wird.

… die zweite Dimension neu: Mit **Donkey Kong** und den **Super Mario All-Stars** wurde Sebastian vom Retro-Fieber befallen und ist derzeit nach Feierabend fleißig dabei, einige verpasste Klassiker wie die Ur-**Sonics** „nachzuholen".

Maik Koch // freut sich …

… auf jede Menge wunderbare Spiele im Weihnachtsmonat: Donkey Kong Country Returns und **Disney Micky Epic** sind die Games, die ich mir auf der Wii für den Urlaub vorgenommen habe.

… auf die Weihnachtszeit mit Freunden und Familie, die leckeren Weihnachtsbraten und ein wenig Freizeit zum Entspannen. Die Tastatur des Arbeitsrechners muss ja schließlich zwischendurch auch mal aufhören zu glühen.

Matthias Schöffel // versucht …

… dieses Jahr alle Weihnachtsgeschenke über den örtlichen Einzelhandel zu beziehen. Sonst kann das ja nix werden mit der Vollbeschäftigung. Soll ja schließlich nicht nur der Herr Amazon ordentlich was zu tun bekommen.

… momentan jeden Morgen ein anderes Müsli, weil ein Frühstück schnell vonstatten gehen muss, also am besten essen und trinken in einem Arbeitsgang. Bis jetzt war aber leider noch keine Mischung dabei, die schmeckt. Vielleicht Wurst-Käse-Müsli?

David Mola // lässt …

… sich von Gran Turismo 5 verführen und verbringt entsprechend viel Zeit vor seiner PS3. Wii und DS kriegen einige Wochen Verschnaufpause, bis die Knüller vom Schlage **Layton** und **Zelda** 2011 erscheinen.

… den Fuß auf dem Gaspedal und schiebt zwischen die ausgiebigen **GT5**-Sessions gerne noch eine Runde **F1 2010** ein.

… es sich aber spätestens zu Weihnachten gut gehen und wird mit Sicherheit ein paar Tage nichts tun außer essen und schlafen.

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

DAVID MARTIN

… freut sich auf das Weihnachtsfest: Dann findet David endlich mal wieder genügend Zeit, um in Ruhe die Spiele-Perlen des Jahres 2010 zu zocken. Auch Christoph sucht für Donkeys neues Abenteuer noch Unterstützung, die er von David erhalten wird – allerdings nur im Austausch gegen weihnachtlichen Süßkram!

THORSTEN KÜCHLER

… fühlt sich geehrt: Endlich darf ich auch mal für mein Lieblings-Nintendo-Magazin schreiben. Und dann gleich noch den Test zu so einem spannenden Spiel wie **Micky Epic**. Zum Glück musste ich nicht **Donkey Kong Country Returns** in die Mangel nehmen – denn das Ding ist zwar genial, aber zu schwer für mich Controller-Rentner.

VIKTOR EIPPERT

… tritt in die Fußstapfen der Krieger von Vale. Denn er verfolgte mit großem Interesse das Abenteuer von Matthew und seinen Freunden in **Golden Sun: Die dunkle Dämmerung**. Besonders die tollen Rätsel und die Suche nach den Dschinn taten es Viktor an. Da vergaß er auch schnell den Test der neuesten **Harry-Potter**-Spiele!

CHRISTOPH SCHUSTER

… entdeckt die Welt der virtuellen Arbeit. In diesem Monat hat sich Christoph die beiden **Harvest Moon**-Spiele für Wii und DS vorgeknöpft. Und siehe da: Der Action-Fan fand offensichtlich Gefallen am arbeitsreichen Alltag eines Landwirts. Wir sind gespannt, wie lange seine Begeisterung dem Spott der Kollegen standhalten kann.

LUKAS SCHMID

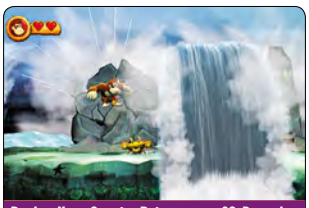
… kommt ins Schwitzen! Diesen Monat hatte Lukas eine Menge zu tun. Neben dem Studium stand für ihn noch eine Reihe von spannenden Wii-Tests an, die für gemischte Gefühe sorgten: **Call of Duty** rockt, **Need for Speed** geht gerade so, **H.A.W.X.** enttäuscht und EAs **Create** war eine positive Überraschung. Na wenigstens war kein Total-Ausfall dabei!

MEINUNGSMACHE

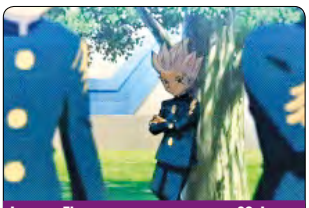
DIE GESCHMACKSPOLIZEI

TOP-TITEL / FLOP-TITEL	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	MAIK KOCH
	DONKEY KONG ... (Wii)	**DONKEY KONG ... (Wii)**	**SUPER MARIO ALL-STARS(Wii)**	**DONKEY KONG ... (Wii)**
	DEF JAM RAPSTAR (Wii)	**GOLDENEYE 007 (DS)**	**GOLDENEYE 007 (DS)**	**WE SING ROBBIE W. (Wii)**
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS(Wii)	Mich laust der Affe: Die Retro Studios vereinen moderne Wii-Grafik mit dem traditionellen (aber nicht altbackenen) Spielprinzip der Vorgänger. Der spielerische Anspruch ist zudem so, wie er sein soll: extrem hoch! **10**	Herrlich! Donkey hat meine Erwartungen nach kurzer Zeit sogar übertroffen. Der Weihnachtsurlaub kann kommen, denn dann hab ich endlich die Zeit, dieses Meisterwerk in Ruhe zu genießen! **9**	Wow! Ich habe befürchtet, dass mich ein weichgespültes Wii-Make der 90er-Jahre **Donkey Kongs** erwartet. Aber denkste: Man muss sich richtig ins Zeug legen, sonst wird's nix mit dem Abspann! **9**	Endlich! Auf dieses Spiel freue ich mich seit der Präsentation der E3 2010. In die US-Version durfte ich bereits reinspielen und ich bin absolut begeistert. Retro Studios, ihr seid die Besten! **10**
∅ **WERTUNG: 9,5** Test S. 38				
SUPER MARIO ALL-STARS (Wii)	Die einzelnen Spiele dieser Jubiläums-Edition sind für mich zwar schon altbekannt, aber das ist in diesem Fall gar nicht negativ gemeint. Die beiliegenden Extras reißen es wieder heraus. Muss ich haben! **8**	Allein schon wegen der Dreingaben komme ich an den All-Stars nicht vorbei. Die Spiele selbst hab ich bis auf **Lost Levels** durch, deswegen hat die Sammlung für mich nur nostalgischen Wert. **8**	Spielerisch taugt mir heutzutage zwar nur noch **Super Mario Bros. 3** – doch an Erinnerungswert ist diese Spielesammlung nicht zu überbieten. Da fühlt man sich auf einen Schlag um 20 Jahre jünger! **8**	**Mario**-Remakes für Wii auf einer Disc? Da bin ich dabei. Egal ob als Original oder WiiWare-Titel, ich habe mehrere Versionen der **Mario**-Klassiker zu Hause und mein Sammlerherz schlägt immer noch höher. **8**
∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 44				
DISNEY MICKY EPIC (Wii)	Ich war skeptisch, ob es Spaß machen würde, Micky Maus durch ein Videospiel zu steuern. Es macht definitiv Laune, aber so mancher Design-Fehler hätte vermieden werden können. Nicht der erhoffte Hit! **7**	Eigentlich ein ganz nettes Spiel, doch nerven mich die kleinen Schnitzer bei der Technik. Hier hab ich mir mehr erwartet, auch wenn es sich dabei meist um verschmerzbare, kleinere Bugs handelt. **8**	Lange Zeit war ich skeptisch, doch als ich **Micky Epic** erstmals im Sommer in Ruhe anspielen konnte, hat sich gezeigt, dass dieses Spiel Potential hat. Jetzt wurden meine guten Eindrücke bestätigt! **8**	Das neue Abenteuer von Warren Spector sieht fantastisch aus und ich komme auch um dieses Spiel zu Weihnachten wohl nicht drumherum. Ich liebe **Micky**-Spiele und kann **Disney Epic Micky** nur empfehlen. **9**
∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 48				
NEED FOR SPEED: H.P. (Wii)	Im letzten Jahr wurden Wii-Besitzer mit dem **Need for Speed**-Ableger **Nitro** abgespeist, diesmal bekommen wir wieder einen "vollwertigen" Teil. Der bietet rasantes, aber monotones Gameplay. **6**	Keine Chance: Auf der PS3 und der Xbox 360 fahr ich voll auf das neue **Need for Speed** ab, aber mit der Wii-Fassung werde ich einfach nicht warm. In diesem Fall liegt das vor allem an der Technik. **6**	Ich mag die Serie und lasse mich Jahr für Jahr gerne überraschen, was den Entwicklern wieder neues eingefallen ist. Doch in diesem Jahr reißt mich das neueste **NFS** nicht so sehr vom Hocker. Schade ... **7**	Action-Rennspiele sind nicht so mein Ding. Seit **Burnout 3** habe ich kein Criterion-Rennspiel mehr gespielt. Die früheren **Burnout**-Spiele haben mir mehr Spaß gemacht als die heutigen **Need for Speed**-Ableger. **6**
∅ **WERTUNG: 6,25** Test S. 55				
GOLDEN SUN: DIE DUNKLE ... (DS)	**Golden Sun** glänzt seit jeher durch eine prickelnde Atmosphäre und liebenswerte Spielfiguren. Der neue Teil ist allerdings seinen Vorgängern viel zu ähnlich. Da hat Camelot einen Tick zu viel recycelt. **7**	Auf dem GBA hab ich die **Golden Sun**-Games noch gerne gespielt, doch wirkt mir die DS-Fassung trotz der schicken Optik zu angestaubt. Beim Gameplay hätte Nintendo ruhig etwas innovativer sein dürfen. **7**	Was die wenigsten unter euch Lesern wohl wissen: Ich mag RPGs! Leider fehlt mir meistens die Zeit, doch nach Jahren ohne **Golden Sun** werde ich sie mir für dieses kleine Meisterwerk wohl nehmen müssen. **9**	Endlich erscheint die Fortsetzung zum brillanten GBA-Rollenspiel. Ich habe das alte Abenteuer sogar mehrmals durchgespielt und mein Nintendo DS hängt für das neue **Golden Sun** bereits am Ladekabel. **9**
∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 60				
GOLDENEYE 007 (DS)	Auf der Wii besticht **GoldenEye** durch eine zeitgemäße Präsentation und das typische Bond-Flair, doch die DS-Version will mich nicht so recht begeistern. Ich spiele sowieso lieber Retro-Shooter ... **4**	Auf der Wii ist **GoldenEye** top, auf dem DS eher ein Flop. Die Ego-Shooter-Steuerung auf dem Handheld nervt mich am meisten, wofür das Spiel nichtmal unbedingt etwas kann – im Gegensatz zur dümmlichen KI! **5**	Nach der grandiosen Wii-Fassung habe ich mir mehr vom DS-Ableger erwartet. Das ungenaue Zielen und die oftmals unschöne Optik lassen wenig Spaß aufkommen! **Blood Stone** ist hier die bessere Wahl! **6**	Der Wii-Ableger des neuen **GoldenEye** ist wirklich wunderbar gelungen. Auf dem Nintendo DS mag ich aus Prinzip keine Ego-Shooter. Vielleicht ändert sich das aber im kommenden Jahr mit dem Nintendo 3DS? **7**
∅ **WERTUNG: 5,5** Test S. 66				

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.**



Donkey Kong Country Returns 03. Dezember



Inazuma Eleven 28. Januar

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
DEZEMBER		
Dein Friseursalon	Namco Bandai	03. Dezember I 2010
Disney Rapunzel: Neu Verföhnt	Disney Interactive Studios	02. Dezember I 2010
Donkey Kong Country Returns	Nintendo	03. Dezember I 2010
Hasbro: Spiel mal wieder! 3	Electronic Arts	16. Dezember I 2010
Haunted House	Namco Bandai	21. Dezember I 2010
Ivy the Kiwi?	Rising Star Games	12. Dezember I 2010
Mini Golf Resort	Purple Hills	13. Dezember I 2010
Playmobil Circus	HMH Interactive	31. Dezember I 2010
Super Mario All-Stars – 25 Jahre Jubiläumsedition	Nintendo	03. Dezember I 2010
Winter Sports 2011 – Go for Gold	dtp Entertainment	10. Dezember I 2010
Yogi Bär	Namco Bandai	17. Dezember I 2010
JANUAR		
Mario Sports Mix	Nintendo	28. Januar I 2011
Mein neues Leben	F + F Distribution	17. Januar I 2011
NBA Jam	Electronic Arts	20. Januar I 2011
FEBRUAR		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	04. Februar I 2011
de Blob 2	THQ	Februar I 2011
Enclave: Shadows of Twilight	TopWare	01. Februar I 2011
Hello Kitty Seasons	Namco Bandai	25. Februar I 2011
Kirby's Epic Yarn	Nintendo	25. Februar I 2011
Tron: Evolution	Disney Interactive Studios	Februar I 2011
2011		
Conduit 2	Sega	2011
Dream Pinball 3D II	Topware	01. März I 2011
Tales of Graces	Namco Bandai	2011
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	2011
uDraw Studio	THQ	2011
WWE All Stars	THQ	Frühjahr I 2011

Super Mario All-Stars 03. Dezember

Golden Sun: Die dunkle Dämmer. 10. Dezember

DS/DSi/3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
DEZEMBER		
Disney Rapunzel: Neu Verföhnt	Disney Interactive Studios	02. Dezember I 2010
Emergency Rescue	NBG	31. Dezember I 2010
Girls Club: Vorsicht bissig!	NBG	31. Dezember I 2010
Golden Sun: Die dunkle Dämmerung	Nintendo	10. Dezember I 2010
Ivy the Kiwi?	Rising Star Games	12. Dezember I 2010
Just Sing! Vol.2	dtp Entertainment	03. Dezember I 2010
Natalie Brooks 2	S.A.D.	23. Dezember I 2010
Playmobil Top Agents	JoWood	10. Dezember I 2010
Touchmaster 4 Connect	Warner Bros. Interactive	10. Dezember I 2010
World of Zoo: Fair Pay	THQ	03. Dezember I 2010
JANUAR		
Bejeweled Twist	PopCap Games	19. Januar I 2011
Ghost Trick: Phantom-Detektiv	Nintendo	14. Januar I 2011
Hidden Mysteries: Vampire Secrets	Astragon	31. Januar I 2011
Inazuma Eleven	Nintendo	28. Januar I 2011
Kingdom Hearts: Recoded	Square Enix	14. Januar I 2011
Knobel- und Denkspiele	rondomedia	05. Januar I 2011
Mein neues Leben	F + F Distribution	17. Januar I 2011
FEBRUAR		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	04. Februar I 2011
de Blob 2	THQ	Februar I 2011
Tron: Evolution	Disney Interactive Studios	Februar I 2011
2011		
Animal Crossing (3DS)	Nintendo	2011
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	04. Februar I 2011
Carnival Games (3DS)	Take 2	2011
Chocobo Racing 3D (3DS)	Square Enix	2011
Dead or Alive 3D (3DS)	Namco Bandai	2011
Die Sims 3 (3DS)	Electronic Arts	2011
DJ Hero 3D (3DS)	Activision	2011
Dragon Quest VI	Square Enix	2011
FIFA Soccer (3DS)	Electronic Arts	2011
Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Interactive	Sommer I 2011
Hollywood 61 (3DS)	Nintendo	3DS-Launchtitel I 2011
Kampf der Giganten: Dinosaurier (3DS)	Ubisoft	3DS-Launchtitel I 2011
Kid Icarus: Uprising (3DS)	Nintendo	2011
Kingdom Hearts (3DS)	Square Enix	2011
Madden NFL (3DS)	Electronic Arts	2011
Mario Kart (3DS)	Nintendo	2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (3DS)	Konami	2011
Nintendogs + Cats (3DS)	Nintendo	3DS-Launchtitel I 2011
Okamiden	Capcom	2011
Paper Mario (3DS)	Nintendo	2011
PilotWings Resort (3DS)	Nintendo	3DS-Launchtitel I 2011
Pokémon Schwarze & Weiße Edition	Nintendo	Frühjahr I 2011
Professor Layton and the Mask of Miracle (3DS)	Nintendo	2011
Professor Layton und die Geisterflöte	Nintendo	2011
Resident Evil Revelations (3DS)	Capcom	2011
Resident Evil: The Mercenaries 3D (3DS)	Capcom	2011
Ridge Racer (3DS)	Bandai Namco	2011
Runaway: A Twist of Fate	dtp entertainment	November I 2011
Samurai Warriors 3D (3DS)	Tecmo Koei	2011
Star Fox 3D (3DS)	Nintendo	2011
Steel Diver (3DS)	Nintendo	3DS-Launchtitel I 2011
Super Street Fighter IV 3D Edition (3DS)	Capcom	2011
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (3DS)	Nintendo	3DS-Launchtitel I 2011
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Entertainment	2011
Tom Clancy's Ghost Recon (3DS)	Ubisoft	3DS-Launchtitel I 2011
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (3DS)	Ubisoft	3DS-Launchtitel I 2011

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser vollständiger Marktüberblick stellt die Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
03. Dezember	Winter Sports 2011: Go for Gold	dtp entertainment
03. Dezember	U-Sing 2	Mindscape
Test S. 38 03. Dezember	Donkey Kong Country Returns	Nintendo
Test S. 44 03. Dezember	Super Mario All-Stars: 25 Jahre Jubiläumsedition	Nintendo
16. Dezember	Hasbro: Spiel mal wieder! 3	Electronic Arts
17. Dezember	Yogi Bär	Namco Bandai
23. Dezember	Mini Golf Resort	S.A.D.
17. Januar	Mein neues Leben	F+F Distribution
17. Januar	TV total Events	F+F Distribution
20. Januar	Tron: Evolution – Battle Grids	Disney Interactive Studios
Vorschau S. 17 28. Januar	Mario Sports Mix	Nintendo

03.12. WINTER SPORTS 2011: GO FOR GOLD

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT I GENRE: SPORT

Neun winterliche Sportarten befinden sich auf der Disc, nämlich Snowboard Cross, Ski Alpin Freeride, Ski Alpin Abfahrt, Skifliegen, Shorttrack-Eisschnelllauf, Biathlon, Viererbob, Eiskunstlauf und Schneemobilfahren. Bis zu vier Spieler treten auf den Pisten und in der Wintersporthalle gegeneinander an, außerdem haben die Entwickler Karrieremodi integriert. Dtp entertainment verspricht eine leicht zu beherrschende Steuerung sowie Balance-Board-Unterstützung.

03.12. U-SING 2

HERSTELLER: MINDSCAPE I GENRE: MUSIKSPIEL

Die Songliste von **U-Sing 2** setzt (neben internationalen Stars wie Lady Gaga) größtenteils auf deutsche Interpreten. So trällert man darin unter anderem zu Liedern von Polarkreis 18, DJ Ötzi, Rosenstolz oder Stefanie Heinzmann. Der Hersteller verspricht zudem neue Songs zum Herunterladen. Allerdings sind einige der Lieder nicht mehr allzu frisch. Der Titel „36 Grad" von 2raumwohnung war beispielsweise schon in gefühlt 494 anderen Karaoke-Spielen anwählbar. Auch „Perfekte Welle" von Juli ist unserer Meinung nach eine olle Kamelle.

16.12. HASBRO: SPIEL MAL WIEDER! 3

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Die dritte Hasbro-Spielesammlung, die den Untertitel **Spiel mal wieder!** trägt, bietet klassische und überarbeitete Varianten von **Twister**, **Maus reiß aus**, **Yahtzee Hands Down**, **Cluedo** und dem **Spiel des Lebens**. Vor allem die beiden letztgenannten Titel lassen uns in Verzückung geraten, schließlich sind sie bereits als Brettspiel im Wohnzimmer etabliert. Dass außerdem die Miis unterstützt werden, unterstreicht, dass Electronic Arts ein gutes Gesamtpaket abliefern möchte.

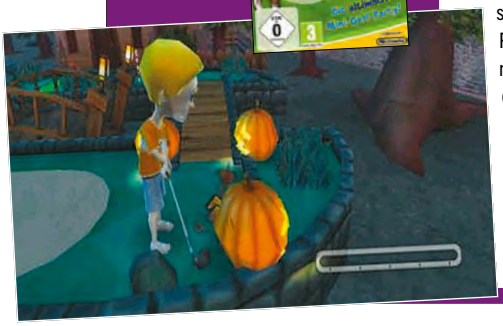
17.12. YOGI BÄR

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: JUMP & RUN

Wer hätte das gedacht? Nach Alvin und den Chipmunks, die jüngst zwei Kinoabenteuer erleben durften, bekommt nun Yogi Bär einen Auftritt auf der großen Leinwand spendiert. Das Spiel zum Film, der ab dem 23. Dezember in den Kinos zu sehen ist, ist ein klassisches 2D-Jump&Run, aber alle Spielfiguren sind polygonal modelliert. Die Entwickler haben sich offensichtlich an **New Super Mario Bros.** und **Donkey Kong Country Returns** orientiert. Während des Abenteuers gilt es hin und wieder, die Wii-Fernbedienung zu schütteln, um an versteckte Gegenstände zu gelangen.

23.12. MINI GOLF RESORT

HERSTELLER: S.A.D. I GENRE: SPORT

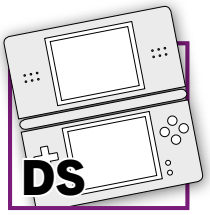


Mini Golf Resort ist Teil der **Purple Hills**-Serie. Mit dieser Marke kennzeichnet der Hersteller S.A.D. leicht zugängliche Spiele. Das Golfspektakel bietet 55 Kurse, die in vier Welten angesiedelt sind, nämlich der versunkenen Stadt Atlantis, der Piratenbucht, Ägypten und einer Halloween-Landschaft. Zudem gibt es einen Mehrspielermodus für bis zu sieben Konsolengolfer. Die comichafte Grafik sieht allerdings nicht gerade toll aus, hoffentlich tut sich noch etwas bis zur Veröffentlichung.

20.01. TRON: EVOLUTION – BATTLE GRIDS

HERSTELLER: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS I GENRE: ACTION-ADVENTURE

Das Kinospektakel **Tron: Legacy** fängt da an, wo die Handlung des Action-Adventures **Tron: Evolution – Battle Grids** aufhört. Solch eine intensive Verschmelzung zwischen Film und Spiel kannten wir bislang nur von der **Matrix**-Trilogie. Aber das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen, denn Abwechslung bietet **Tron: Evolution** schon allein deshalb, weil es sowohl Action-Levels als auch Renneinlagen gibt. Die Screenshots sehen allerdings noch etwas steril aus.



DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auch der DS glänzt mit einem enorm großen Spiele-Angebot. Bei der Fülle an Games kann man aber schon mal den Überblick verlieren. Damit das nicht passiert, präsentieren wir euch auf dieser Seite interessante, kuriose oder abgedrehte Titel, die im Laufe des Monats auf die zwei Bildschirme kommen. Zu den markierten Spielen findet ihr Artikel im aktuellen Heft.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
10. Dezember	Touchmaster 4 Connect	Warner Bros. Interactive Entertainment
Test S. 60 10. Dezember	Golden Sun: Die dunkle Dämmerung	Nintendo
17. Dezember	Yogi Bär	Namco Bandai
23. Dezember	Natalie Brooks 2	S.A.D.
Vorschau S. 28 14. Januar	Ghost Trick: Phantom-Detektiv	Nintendo
17. Januar	Mein neues Leben	F+F Distribution
19. Januar	Bejeweled Twist	Rondomedia
Januar	Hidden Mysteries: Vampire Secrets	Astragon

10.12. TOUCHMASTER 4 CONNECT

HERSTELLER: WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Diese Knobelspielsammlung enthält zwanzig Wissens-, Action-, Karten- und Taktikspiele und ermöglicht euch, Rekorde ins Internet hochzuladen. So könnt ihr eure Highscores etwa auf Twitter und Facebook präsentieren. Zudem ist es möglich, dass sich zwei Spieler eine Konsole teilen und so gegeneinander antreten. Wer einen DSi besitzt, kann zudem ein Porträtfoto von sich selbst aufnehmen. Dieses wird dann im Menü angezeigt.

05.01. KNOBEL- UND DENKSPIELE

HERSTELLER: RONDOMEDIA I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

1.120 Aufgaben verspricht ein Text auf der Verpackung dieser Denkspielsammlung, darunter Kreuzworträtsel, „Finde die Unterschiede"-Aufgaben oder Wortsuchbilder. Beispiel gefällig? Welches Wort kommt zustande, wenn man die willkürliche Buchstabenfolge ERBENE in die korrekte Reihenfolge bringt? Und wie heißt der katholische Würdenträger, der mit K anfängt und mit AL aufhört? Wir verraten es euch: Zuerst suchten wir BEEREN, dann den KARDINAL.

JANUAR HIDDEN MYSTERIES: VAMPIRE SECRETS

HERSTELLER: ASTRAGON I GENRE: ADVENTURE

Im gefühlt 941.287. Wimmelbildspiel, das es für den Nintendo DS gibt, steuert man eine gewisse Claire durch den verruchten Ort Savannah und lüftet ein lange gehütetes Familiengeheimnis. Wie der Untertitel **Vampire Secrets** suggeriert, bekommt es Claire im Laufe des Abenteuers auch mit Blutsaugern zu tun. 50 Suchaufgaben sind im Spiel integriert, sodass die Spielzeit recht üppig ausfallen dürfte. Allerdings müssen wir langsam, aber sicher feststellen, dass der Markt definitiv kein weiteres Wimmelbild-Adventure mehr braucht. Es gibt einfach schon zu viele davon!

02.12. DISNEY RAPUNZEL: NEU VERFÖHNT

HERSTELLER: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Der aktuelle Disney-Kinofilm **Rapunzel: Neu verföhnt** kommt bei den Kritikern richtig gut an, aber ist das passende Nintendo-DS-Spiel genauso gut? Aufgrund strenger Richtlinien lag uns bei Redaktionsschluss leider noch keine Version vor. Wir erwarten ein routiniertes Geschicklichkeitsspiel für jüngere Spieler, in dem man Minispiele absolviert, die der Handlung des Films nachempfunden sind. Nicht mehr, nicht weniger.

17.12. YOGI BÄR

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: JUMP & RUN

Auweia! Der populäre Jellystone-Nationalpark, die Heimat von Yogi Bär und seinen Freunden, droht zu schließen. Der sympathische Fellträger setzt alles daran, dies zu verhindern und so nimmt das Abenteuer seinen Lauf. Vier Abschnitte muss der Spieler bereisen, nämlich den Zeltplatz, das Gebirge, den See und die Höhle. Wie schon der Wii-Ableger ist auch die DS-Version ein 2D-Jump&Run. Zahlreiche Figuren aus dem Film haben Gastauftritte.

19.01. BEJEWELED TWIST

HERSTELLER: RONDOMEDIA I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Dieses Knobelspiel, das es bereits für den PC gibt, ist in der Redaktion extrem beliebt. Kein anderes Puzzle legte den Arbeitsbetrieb teilweise so stark lahm wie **Bejeweled Twist**. Rondomedia hat sich die Vertriebsrechte für die Nintendo-DS-Version gesichert und kündigt einen erweiterten Umfang an. So soll das Spiel 90 Herausforderungen an 13 Orten bieten. Um in allen Levels sämtliche Steine und Symbole so zu drehen, dass möglichst viele Bonuspunkte herauskommen, kann ganz schön viel Zeit vergehen.

DAS WAR 2010!

Text | Christoph Kraus N-ZONE blickt auf ein bewegtes Spielejahr 2010 zurück: Welche Enttäuschungen mussten wir hinnehmen? Was hat uns überrascht?

HÖHEN UND TIEFEN 2010

FILM-FESTIVAL

Gleich mehrere Male bestand für Nintendo-Fans dieses Jahr die Pflicht, den Fernseher einzuschalten. RTL II strahlte im Januar den bislang Japan-exklusiven 12. **Pokémon**-Film aus, Tele 5 zeigte die Realverfilmung **Super Mario Bros.** am Freitagabend zur besten Sendezeit und Super RTL sendete **Professor Layton und die ewige Diva** sowie eine Reportage anlässlich des 25. Jubiläums von Mario. Geballte Bildschirmpräsenz für unsere Nintendo-Helden!

8-SPIELER-IRRSINN

Manche Entwickler haben derart irrsinnige Ideen, dass sie von vornherein zum Scheitern verurteilt sind. So versuchte sich **International Karate**-Schöpfer Archer MacLean an einem Wii-Rennspiel namens **Wheelspin**, das einen Mehrspielermodus für acht Spieler bieten sollte – wohlgemerkt im geteilten Bildschirm! Doch der Spielspaß blieb aus, weil man im wilden Rasergetummel viel zu schnell den Überblick verlor. Auch Tester Markus Grundmann verlor rasch die Nerven.

DIE BESTEN KOMMEN WIEDER

Viel zu lange war Donkey Kong weg vom Bildschirm. Zuletzt wirkte es so, als ob Nintendo den Superstar von einst nur noch als C-Promi betrachten würde. So war er fast nur noch als Teilnehmer von Minispielsammlungen und als Hauptfigur in belanglosen Geschicklichkeitsspielchen zu sehen. Mit der Ankündigung von **Donkey Kong Country Returns** hat Nintendo auf der E3-Messe alle überrascht. Wirklich alle! Der Affe lief Link glatt den Rang ab.

NOCH MEHR HÖHEN UND TIEFEN

Anfang des Jahres wollten wir Fotos von selbst gemachten Plätzchen und Kuchen sehen, die ihr über die Weihnachtsfeiertage gebacken hattet. Doch einige Leser machten es sich ein bisschen zu leicht: Sie klauten einfach Fotos aus dem Internet und schickten uns diese ungeniert zu. Doch der Schwindel flog auf!

Den Nintendo 3DS durften wir bereits mehrmals ausprobieren. Und unser Eindruck wird immer besser: Die vorgeführten Spiele machen einen durchdachten Eindruck, vor allem **PilotWings Resort** gefällt uns ausgesprochen gut. Bleibt zu hoffen, dass die Wunderkonsole möglichst bald erscheint!

Die Virtual Console entwickelt sich zunehmend zu einer Plattform, auf der immer mehr unscheinbare und unbekannte Retro-Oldies angeboten werden. Dabei steht Nintendo in der Pflicht, einige zurückgehaltene Klassiker zu veröffentlichen, etwa **Yoshi's Island: Super Mario World 2**. Auch **Donkey Kong 64** gibt es immer noch nicht im Wii-Shop-Kanal. Her damit, bitte!

GEHEIMTIPPS 2010

BIT.TRIP RUNNER

Ein gutes Videospiel braucht weder eine fette Grafik oder eine ohrenbetäubende Musikkulisse noch eine hypermoderne Aufmachung. Ein gutes Videospiel braucht einfach nur ein gutes Gameplay, und das bietet **Bit.Trip Runner** in Reinkultur. In diesem Jump & Run läuft der Held von selbst und ihr müsst lediglich springen, den Kopf einziehen oder einen Schild einsetzen. Die Redaktion stellte fest: „Kaufen, spielen, verzweifeln!“

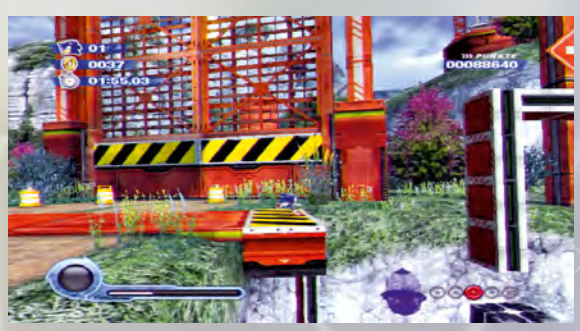
DER SCHATTENLÄUFER

Mit einer Einzelspielerwertung in Höhe von 90 Prozent liegt dieses ausgefallene Action-Adventure von Hudson Soft auf Augenhöhe mit den großen Nintendo-Stars. Dabei erkennt man auf den ersten Blick nichts Außergewöhnliches in puncto Technik und Präsentation. Doch das Spielprinzip, nach dem man einen Schatten ohne menschlichen Körper durch dunkle Verliese manövriert, geht voll auf.

SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES

Der Nachfolger des bombastisch inszenierten Nintendo-64-Actionspiels **Sin and Punishment**, das ausschließlich in Japan auf den Markt kam, ging hierzulande im Frühsommer leider etwas unter. Das ist aber sehr schade, denn Sebastian geriet in seinem Test in Ausgabe 05/2010 regelrecht ins Schwärmen. Sein Fazit lautete: „Kreativ, abgefahren und sauschwer. So gehört sich das!“ – 85 Prozent!

SONIC COLOURS



Die Zeiten, in denen die **Sonic**-Fans jedes neue Abenteuer mit dem Flitze-Igel herbeisehnten, sind zwar längst vorbei. Aber mit **Sonic Colours** ist es den Entwicklern gelungen, ein gutes und actionreiches Jump & Run abzuliefern, das uns im Test wirklich überzeugte. Vorbei ist die Ära, in der Sega mit dem Spielprinzip der **Sonic**-Serie experimentierte. Heute ist der pure Geschwindigkeitsrausch angesagt.

ZAHLEN 2010

2.800 Euro waren die Preise wert, die wir in N-ZONE 05/2010 verlosten. Mit einem 42-Zoll-LCD-Fernseher, einem HD-Beamer, drei Wii-Konsolen und mehreren Spielepaketen stimmten wir die Leser auf die Veröffentlichung von **Monster Hunter Tri** ein.

7 Mal war die N-ZONE 2010 mit einem Extra ausgestattet. Im Januar gab es einen Kalender zu **New Super Mario Bros. Wii** und ein Poster zu **Zelda: Spirit Tracks**. Im Februar folgte eine Tippsbeilage zum DS-Strategiespiel **Might & Magic: Clash of Heroes**. Die Monate April und Mai bescherten euch ein Riesenplakat mit dem vollständigen Pokédex. Der Juli stand im Zeichen von **Harry Potter**, deshalb lag der N-ZONE hierzu ein Poster bei. Und im Sommer gab's zusätzlich zum Heft den Gamescom-Guide 2010 und eine Bonus-DVD mit Videos und Trailern zu den diesjährigen E3-Hits.

5 Jahre schreibt Christoph mittlerweile für die N-ZONE. Sein erster Arbeitstag war der 4. Juli 2005.

10 Jahre ist Thomas inzwischen beim N-ZONE-Verlag Computec Media. Eine seiner ersten Aufgaben war es, das Action-Adventure **Zelda: Majora's Mask** fürs Nintendo 64 durchzuspielen.

91 Prozent sahnte **Tetris Party Deluxe** für Wii im Test ab (die DS-Version liegt mit 90 Prozent knapp dahinter). Ebenfalls mit 91 Prozent bewerteten wir **Metroid: Other M**. Trotz international oft abweichender Meinungen blieben wir bei unserer Wertung. Leser Daniel Frömel pflichtet uns bei: „Das Abenteuer ist galaktisch gut und nahezu perfekt. Ich habe es am Stück durchgezockt und kann sagen: 91 Prozent sind genau passend!“

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Retro Studios | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 03. Dezember 2010

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Text | Christoph Kraus

Donkeys Rückkehr hätte bombastischer nicht ausfallen können – aber knüpft das Dschungel-Jump&Run an die Qualität der SNES-Trilogie an?

FAQs

Wie umfangreich ist Donkeys Wii-Comeback?
Wir können euch nach dem Durchspielen versichern: **Donkey Kong Country Returns** ist keinesfalls zu kurz, wie man bei einem solch traditionellen Jump & Run vermuten könnte. Nach zwei Stunden Spielzeit lag unser Fortschritt laut Hauptmenü zwar schon bei 26 Prozent, doch um in jeder Welt alle Levels freizuschalten, sämtliche K-O-N-G-Buchstaben zu sammeln und jedes versteckte Puzzleteil zu ergattern, bedarf es weitaus mehr als 25 Stunden Spielzeit. Daher gilt: Der Umfang des Abenteuers ist sehr hoch. Alleine bis ihr den Abspann zu Gesicht bekommt, vergehen etwa zehn Stunden.

Und wie hoch ist der Schwierigkeitsgrad?
Wer den spielerischen Anspruch an der ersten Welt bemisst, stellt möglicherweise enttäuscht fest: Früher war **Donkey Kong Country** fordernder! Doch der Schwierigkeitsgrad zieht ab der vierten Welt massiv an und verdeutlicht, weshalb die Entwickler den Super-Assistenten integrierten: Manche Spieler könnten ohne diese Hilfefunktion überfordert sein und vorzeitig aufgeben. Da die Level-Reihenfolge strikt vorgegeben ist, würden sie das Abenteuer dann niemals bis zum Ende schaffen. Der Assistent ist anwählbar, sobald ihr acht Leben innerhalb eines Levels verbraucht habt, und führt euch zum Ausgang.

Wie viel Abwechslung bieten die einzelnen Levels?
Die Abschnitte sind überaus vielfältig, so variiert auch das Gameplay von Level zu Level. Es kann zum Beispiel sein, dass ihr einen Level ganz herkömmlich zu Fuß beginnt, anschließend in einer Lore durch einen finsteren Tunnel heizt und danach wieder ganz regulär im Affengang das Areal verlasst. **Donkey Kong Country Returns** bietet auch zahlreiche Gameplay-Abwandlungen. In einem Level flüchten die Helden zum Beispiel vor einer gewaltigen Insektenplage. Solche Abschnitte kennen wir aus dem dritten SNES-Teil. Damals entkamen die Kongs unter anderem einem Bienenschwarm und einer Säge.

Welche Extras lassen sich im Spielverlauf freischalten?
Wir hatten vorab die Befürchtung, dass das Wii-Jump&Run langweilig werden könnte, nachdem der Abspann über die Bildschirme geflimmert ist. Doch das trifft nicht zu: Im Hauptmenü des Spiels lassen sich Bilder- und Musikgalerien sowie Dioramen freischalten, sobald man bestimmte Voraussetzungen erfüllt hat. Dazu zählt zum Beispiel, die Endgegner zu besiegen, zahlreiche Puzzleteile zu finden oder sämtliche Gegenstände zu ergattern, die in allen Welten versteckt sind. Zudem spornt auch die Spielfortschrittsanzeige dazu an, das Abenteuer ganz durchzuzocken.

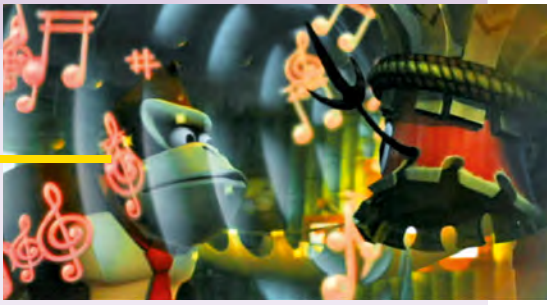
Wird mir das Spiel als Fan der alten Trilogie gefallen?
Bevor sich der Verfasser dieser Zeilen an den Test zu **Donkey Kong Country Returns** wagte, spielte er noch einmal den ersten und den dritten Super-Nintendo-Teil der Affensaga durch. Beim Spielen des Wii-Serien-Comebacks fiel ihm auf, dass der Humor zwar nicht mehr so stark ausgeprägt ist – beispielsweise sind Cranky Kongs Sprüche ziemlich lasch –, das Spielprinzip sich jedoch sehr eng an den Vorgängern orientiert. Die Retro Studios integrierten auch zahlreiche Anspielungen, die Nintendo-Fans gefallen werden: Ein Abschnitt ist etwa den kultigen Game&Watch-Spielen nachempfunden. Solche Details gibt es mehrmals.

DIE ETWAS ANDERE GESCHICHTE

Wer die drei **Donkey Kong Country**-Abenteuer auf dem Super Nintendo gespielt hat, glaubt vielleicht zu wissen, worum es im Wii-Comeback des Super-Affen gehen könnte: Hat King K. Rool a) alle Bananen geklaut, b) bestimmte Mitglieder der Kong-Familie entführt oder c) Cranky Kongs Schallplattenspieler zerstört? Die verblüffende Antwort: Nichts von alldem ist wahr! Die Retro Studios begnügten sich offensichtlich nicht mit dem Aufwärmen alter Ideen und dachten sich eine Story aus, in der völlig neue Figuren vorkommen:

Die sogenannten Tikis – ein mysteriöses Volk von Maskenträgern – sind nach einem Vulkanausbruch aus ihrem nur scheinbar ewigen Schlaf erwacht und haben sich klammheimlich in den Dschungel geschlichen. Zu allem Übel hypnotisierten sie die Tiere des Urwalds und beauftragten sie, den Bananenvorrat der Kongs ins Tiki-Reich zu schleppen. Das lassen sich Donkey und Diddy natürlich nicht gefallen und so flitzen sie durch den Dschungel, um zurückzuholen, was ihnen zusteht: Die Jagd nach den gelben Vitaminbomben beginnt!

Nur gut, dass sich Donkey Kong nicht hypnotisieren ließ. Jegliche Versuche des Tiki-Anführers, den Super-Affen in Trance zu versetzen, schlugen fehl. Vielleicht liegt es daran, dass Donkey das falsche Spiel durchschaut hat?



Dieses Bild zeigt die Dschungelbewohner, wie sie unfreiwillig Bananen ins Tiki-Reich abtransportieren.

Wer sich übrigens wundert, warum ihm der Grafikstil so bekannt vorkommt: **Donkey Kong Country Returns** weist starke Ähnlichkeiten mit dem 2D-Jump&Run **Donkey Kong Jungle Beat** auf, das im Februar 2005 für den GameCube erschien und jüngst auch für die Wii neu aufgelegt wurde. Darin musste man den Affen durch Trommelschläge der linken und rechten Hand sowie durch Klatschen sicher zum Ziel führen. Den Retro Studios hat dieses prächtige Abenteuer offensichtlich so gut gefallen, dass sie einige Aspekte aus dem Cube-Kong-Klamauk direkt in **Donkey Kong Country Returns** übernahmen, etwa die Spielperspektive oder die Gestaltung der Figuren und Gegner.

„Die Retro Studios begnügten sich nicht mit dem Aufwärmen alter Ideen und dachten sich eine Story aus, in der völlig neue Figuren vorkommen.“

TEILS ABARTIG SCHWIERIG

Jeder kennt Videospiele, die mit geringem Anspruch beginnen und auch nach mehreren Stunden nicht kniffliger werden. Solch einen Schwierigkeitsgrad für Weicheier bietet **Donkey Kong Country Returns** nicht. Das Spiel beginnt zwar relativ gemächlich, allerdings gelangt ihr schon bald in Gebiete, die nicht nur anspruchsvoll sind, sondern affenmäßig schwierig – manchmal ZU schwierig! Aber: Wer an einem Areal verzweifelt, schaltet den Super-Assistenten hinzu. Ihr könnt euch dann zurücklehnen, bis der Level geschafft ist. Herumliegende K-O-N-G-Buchstaben und Puzzleteile werden aber nicht gespeichert – die müsst ihr selbst sammeln!

In diesem Abschnitt sind nicht nur die rotierenden Stachelgegner eine Gefahr, sondern auch die Schwerkraft, denn das Baumstammgebilde dreht sich!

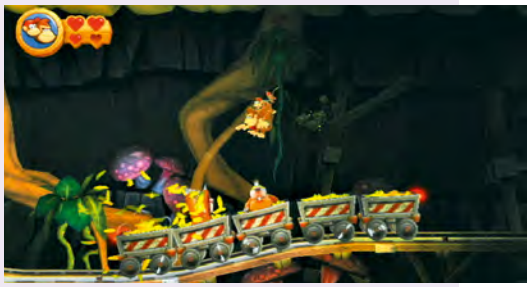
Bitte bereit machen zum Absprung! Wer den Level auf der unteren Etage durchquert, verpasst das Puzzlestück. Solche Abzweigungen gibt es im Spiel zuhauf.

SO LÄUFT DAS ABENTEUER AB

1 Nach dem Laden des Spielstands beginnt das Abenteuer auf der Weltkarte. Wie ihr seht, ist das Hüpfspiel streng linear aufgebaut – Abzweigungen gibt es zwar auch, aber die Route bis zum Endgegner einer jeden Welt ist stets vorgegeben. Das mag unzeitgemäß wirken, aber uns gefällt der hohe Grad an Übersichtlichkeit.

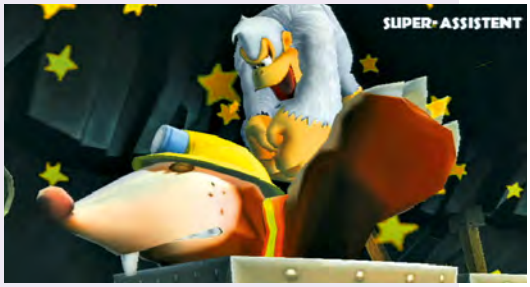
2 Die Levels sind allesamt sehr actionreich inszeniert und strotzen vor Fallen, einstürzenden Ruinen, herabhängenden Lianen und Fässern, die euch mal in die Luft katapultieren, mal als Fortbewegungsmittel dienen (siehe Bild). Die Abwechslung ist dabei der große Trumpf von **Donkey Kong Country Returns**.

7 Raus aus dem Kiosk, rein ins Vergnügen: Der soeben erworbene Kartenschlüssel aktiviert jetzt auf der Weltkarte einen bislang verborgenen Level. Wir begrüßen, dass es solche Extra-Abschnitte gibt, denn dadurch geht die Erkundung der Oberwelt nicht ganz so linear vonstatten.



3 Die Endgegnerkämpfe sind enorm abwechslungsreich. So finden manche von ihnen auf einer Lore statt, sodass die Kongs ständig in Bewegung bleiben müssen. Wenn man bedenkt, wie unzeitgemäß die Bosse aus dem ersten **Donkey Kong Country**-Teil heute wirken, ist das ein großer Fortschritt.

6 Genügend Bananenmünzen (siehe Zähler links unten) gesammelt? Dann ist ein Abstecher zu Cranky Kongs Laden empfehlenswert, wo sich die Taler nicht nur gegen Unverwundbarkeitstränke und dergleichen, sondern auch gegen einen sogenannten Kartenschlüssel eintauschen lassen.



4 Es ist zwar nicht gerade ehrenhaft, ein Jump & Run mit Tricks zu bestehen, aber in diesem Fall drücken wir gern ein Auge zu: Wer achtmal in einem bestimmten Abschnitt gescheitert ist und partout an immer derselben Stelle festhängt, greift auf den Super-Assistenten zu. Darin führt euch ein silberner Affe zum Ausgang oder plättet den Boss für euch (siehe Bild). Aber bloß nicht zu oft einsetzen, hört ihr?

5 Wie es sich für ein typisches Kong-Jump&Run gehört, erkunden Donkey und Diddy auch Bonusräume. Diese sind stellenweise richtig gut versteckt. Wer eine solche Höhle findet, hat ein paar Sekunden Zeit, um alle Bananen und Bananenmünzen, die darin lagern, zu sammeln. Dann winkt ein Puzzleteil.

EIN COMEBACK (NICHT NUR) FÜR FANS?

Die Frage, die uns alle beschäftigt, lautet: Ist **Donkey Kong Country Returns** ein Spiel geworden, das sich an Fans der Super-Nintendo-Trilogie und an Jump&Run-Neueinsteiger gleichermaßen richtet? Oder bedienen die Retro Studios ausschließlich eine der beiden Zielgruppen? Wir wollten herausfinden, ob das Wii-Comeback auch Spielern gefällt, die mit **Donkey Kong Country 1-3** groß geworden sind. Beurteilt selbst anhand unserer Fakten, ob euch das affige Comeback auf Nintendos Fuchtelkonsole genug traditionelle Spielelemente bietet!

DIESE ASPEKTE WERDEN KENNERN DER RETRO-TRILOGIE GEFALLEN:

• Liebhaber der früheren Super-Nintendo-Abenteuer fühlen sich sofort in der Welt von **Donkey Kong Country Returns** heimisch. Die Musik ist ähnlich aufpeitschend wie 1994 und auch das Spieltempo unterscheidet sich keinen Deut vom Original. Da stört es nicht, dass die bösen Kremlings fehlen.

• Der Koopmodus wurde gegenüber den bisherigen **Country**-Episoden deutlich verbessert. Früher durfte man lediglich abwechselnd spielen, jetzt rennen Donkey und Diddy – ähnlich wie bei **New Super Mario Bros.** – gleichzeitig durch den Level. Diddy spielt sich, wie wir finden, deutlich flotter.

• Die Retro Studios hielten nur dann an früheren Gameplay-Elementen fest, wenn diese auch heute funktionieren. Ein Beispiel: Früher musste man extra zu Wrinkly laufen, um den Fortschritt zu sichern – heute wird automatisch gespeichert. Wir begrüßen es, dass Retro nicht krampfhaft an ollen Kamellen festhielt.

DIESE ASPEKTE WERDEN KENNERN DER RETRO-TRILOGIE NICHT GEFALLEN:

• Viel zu wenige bekannte Kongs treten auf. Abgesehen von den Titelhelden Donkey und Diddy ist nur Cranky am Start. Und selbst dessen Bildschirmpräsenz beschränkt sich darauf, lahme Sprüche abzulassen und in seinem Shop Gegenstände zu verkaufen. Wo ist bloß Funky hin?

• Auch die Anzahl tierischer Helfer ist ziemlich dürftig geraten: Gerade mal Nashorn Rambi und Papagei Squawks haben einen Auftritt in **Donkey Kong Country Returns**. Und Squawks lässt sich nicht einmal direkt steuern, sondern dient euch lediglich als Helfer, um Items aufzuspüren.

• Dies bemängelten wir bereits in der letzten N-ZONE: Es gibt keinerlei Tauch-Levels. Dabei gehörten diese auf dem Super Nintendo doch zu den besten Abschnitten überhaupt, was insbesondere an der für damalige Verhältnisse genialen Grafik und der atmosphärischen Musikkulisse lag.

Rambi war schon im ersten **Donkey Kong Country** auf dem Super NES äußerst beliebt. Auf der Wii legt er sogar zirkusreife Stunts hin.

Auch an solche Kleinigkeiten haben die Retro Studios gedacht: Legt ihr die Wii-FB eine Zeit lang beiseite, zieht Donkey seinen DS aus dem Ärmel.

MASSIG UMFANG

Die große Stärke von **Donkey Kong Country Returns** ist der immens große Spielumfang. Manche Gegenstände sind zum Weiterkommen unbedingt erforderlich, aber es gibt auch einige Items, die euch lediglich helfen, schneller und effizienter das Level-Ende zu erreichen. Hier stellen wir euch das Wichtigste vor:

Bananen: Für hundert gelbe Vitaminbomben winkt euch ein Extraleben. Das war schon früher so.
Rote Ballons: Auch diese Objekte sind keine Neuerung – es handelt sich schlichtweg um ein Leben.
Bananenmünzen: Diese lassen sich in Cranky Kongs Laden gegen begehrte Gegenstände eintauschen.
K-O-N-G-Buchstaben: Sehr wichtig – wer fleißig alle davon sammelt, schaltet viele Geheimnisse frei.
Puzzleteile: Meist gibt es sieben Stück pro Level, sie sind ebenfalls relevant fürs Weiterkommen.
Herz: Dieses Symbol, das eure Energieanzeige ein Stückchen füllt, gab es auf dem Super Nintendo noch nicht.

Wer gelbe Bananenmünzen sammelt, kann sie in Crankys Kiosk unter anderem gegen den Papagei Squawks eintauschen. Links seht ihr ihn mit Höhlenlampe, wie er im dritten Teil dabei war. Er folgt euch nun auf Wunsch und weist euch auf verborgene Höhleneingänge hin, wo so manches Puzzleteil (siehe Bild) liegt.

Die Fahrten in der Lore sind um einiges actionreicher als auf dem Super Nintendo. Zahlreiche Wegverzweigungen sorgen für Nervenkitzel.

Nashorn Rambi taucht zwar nicht allzu oft auf, aber es ist ein tolles Spielgefühl, auf seinem Rücken Platz zu nehmen. Hindernisse stellen für Rambo kein Problem dar.

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Donkeys Rückkehr kann sich sehen (und spielen) lassen!“

Mein Vorurteil › Die Retro Studios können zwar brillante Ego-Shooter à la **Metroid Prime** erschaffen – aber bestimmt keine Jump & Runs.

Ich hatte zwar insgeheim gehofft, dass **Donkey Kong Country Returns** auf der Wii gelingen würde, aber die Retro Studios haben mich mit ihrem Jump & Run positiv überrascht. Der Dschungelhüpfer ist deutlich umfangreicher als gedacht, zudem ist das kooperative Gameplay gut umgesetzt. Im Gegensatz zu meinen Kollegen habe ich übrigens kein Problem damit, als Donkey zu spielen. Er steuert sich zwar schwerfällig, aber das ist sicher von den Entwicklern so beabsichtigt.

DIDDY IM VORTEIL

Diesen Kritikpunkt haben wir uns für den Schluss aufgehoben. Es ist mit Sicherheit mit der subjektivste von allen, aber dennoch möchten wir ihn euch nicht vorenthalten. Erinnert ihr euch an **Donkey Kong Country 3**, wo man Dixie (die Affendame mit der üppigen Haarpracht) und Kiddy (den Baby-Kong) durch den Dschungel steuerte? Schon damals war nicht von der Hand zu weisen, dass man mit Dixie viel präziser durch die Levels gleiten konnte als mit Kiddy. Auch im neuen Wii-Jump&Run ist es auffällig, dass Diddy Kong deutliche spielerische Vorteile gegenüber seinem dicken Kompagnon hat. Beweis gefällig? Kein Problem!

Hier müssen Donkey und Diddy von der linken zur rechten Säule hüpfen. Während Diddy mittels Raketenrucksack mühelos die Seite wechselt (denn er kann praktisch gar nicht falsch herabfallen), ist Donkey auf sich alleine gestellt. Einer der beiden Spieler ist also klar im Nachteil.

Spielt ihr alleine, fallen diese Ungereimtheiten nicht so stark ins Gewicht. Denn solange Diddy Kongs Energie noch aus zwei Herzen besteht, profitiert auch Donkey von seinem Raketenrucksack, denn er trägt ihn ja auf dem Rücken. Ihr müsst einfach die Sprungtaste länger gedrückt halten, um kurzzeitig zu fliegen.

„Es ist auffällig, dass Diddy Kong deutliche spielerische Vorteile gegenüber seinem dicken Kompagnon Donkey hat.“

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-Fernbedienung, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1-2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Nachdem ein Endboss geplättet ist, schüttelt ihr die Wii-Fernbedienung, um Bonuspunkte zu ergattern. Die Rütteleien sind im gesamten Spiel wohlbedacht eingesetzt.

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Ein affenstarkes Comeback, aber so was von!“

Mein Vorurteil › Die Retro Studios treten ein äußerst schwieriges Erbe an. Rareware hat die Messlatte hoch gelegt – sehr hoch.

Donkey Kongs Wii-Comeback bringt alle Zutaten mit, die ich mir gewünscht hatte: Der Schwierigkeitsgrad ist – ebenso wie der Umfang – extrem hoch, das Spielprinzip actionreich wie nie zuvor und die Atmosphäre könnte stimmiger nicht sein. Allerdings ist Diddy für meinen Geschmack ein bisschen zu agil: Wer im Koopmodus das Pech hat, mit Donkey die acht Welten zu erkunden, ist deutlich im Nachteil. Für eine mögliche Fortsetzung wünsche ich mir zudem viel mehr Kongs und tierische Helfer.

WERTUNGEN

PRO

- Formidables Spielprinzip
- Ständig passiert etwas!
- Zu zweit am besten
- Sehr umfangreich
- Richtig fordernd …

CONTRA

- … manchmal aber ZU schwierig
- Keine Tauch-Levels
- Diddy ist zu stark im Vorteil.

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	90

Genre: Jump & Run | Entwickler: Nintendo | Hersteller: Nintendo | Termin: 03. Dezember 2010

SUPER MARIO ALL-STARS
25 JAHRE JUBILÄUMS-EDITION

Text | Christoph Kraus

Nintendo serviert uns vier Mario-Klassiker auf einen Streich – aber nicht alle überzeugen restlos. Wir haben die Jump&Run-Oldies durchgespielt.

FAQs

Welche Gimmicks bekomme ich für mein Geld?
Für knapp 30 Euro erhalten **Mario**-Liebhaber die 1993 fürs Super Nintendo veröffentlichte Spielesammlung **Super Mario All-Stars**, welche die vier Jump&Run-Klassiker **Super Mario Bros.**, **Super Mario Bros.: The Lost Levels**, **Super Mario Bros. 2** und **Super Mario Bros. 3** enthält. Darüber hinaus befinden sich im roten Schuber eine Musik-CD und ein 32-seitiges Büchlein mit Anekdoten zum Werdegang des Nintendo-Maskottchens. Die Bestandteile der Sammlung sind allesamt sehr gut aufbereitet, sodass die Jubiläums-Edition als Ganzes einen rundum hochwertigen Eindruck hinterlässt.

Ist das Spiel gegenüber dem Original von 1993 verändert?
Nein – in keinerlei Hinsicht. Wir mussten schmunzeln, als wir **Super Mario All-Stars** zum ersten Mal ins Laufwerk unserer Wii einlegten, denn im Menü ist immer noch der Vermerk „Copyright 1993“ zu sehen. Auch im Fenster, das die Tastenbelegung zeigt, sind noch die Controller-Tasten und das Logo von Super Nintendo abgebildet. Die Tatsache, dass die Hüpfspielsammlung lediglich im 4:3-Format läuft und demzufolge schwarze Balken am Rand kleben, wenn man **Super Mario All-Stars** an einem Breitbildfernseher zockt, ist ebenfalls ein Indiz für eine sehr rasche und nicht durchdachte Umsetzung.

Wie gut sind die einzelnen Spiele gelungen?
Diese Frage lässt sich nicht mit hundertprozentiger Objektivität beantworten, doch wir finden: Wer **Super Mario Bros.** noch nie gespielt hat, wird mit Marios Jump&Run-Original aus dem Jahr 1985 seine Freude haben – zumal es sich (wie auch bei allen anderen Spielen) um die überarbeitete Version aus **Super Mario All-Stars** von 1993 handelt. Der zweite Teil ist mit Sicherheit der schwächste der Serie, während sich **The Lost Levels** an Profizocker richtet – der spielerische Anspruch ist teils enorm hoch. **Super Mario Bros. 3** ist für uns der Höhepunkt der Sammlung, wenngleich das Spiel schwächer ist als **Super Mario World**.

Wirken die Jump & Runs heute antiquiert?
Die Abnutzungserscheinungen machen sich mal mehr, mal weniger stark bemerkbar. Das dritte **Super Mario Bros.** spielt sich für heutige Verhältnisse erstaunlich unverbraucht. Das liegt daran, dass die Entwickler schon damals viele Elemente integrierten, die sich selbst in modernen Spielen noch finden (zum Beispiel eine Oberweltkarte oder regelmäßige Minispiele, wenn man eine bestimmte Anzahl an Gegenständen gesammelt hat). Indes erweckt **Super Mario Bros. 2** einen recht antiquierten Eindruck – der Grund dafür ist in erster Linie das mittelprächtige Spielprinzip sowie die geringe Abwechslung.

An wen richtet sich die Jubiläums-Edition?
Machen wir uns nichts vor: Langjährige **Mario**-Kenner dürften die Spiele, die sich in der Wii-Jubiläums-Edition befinden, schon längst ihr Eigen nennen. Doch wahr ist auch: Vermutlich haben nur die allerwenigsten Spieler ihr altes Super Nintendo noch am Fernseher angeschlossen. Schon allein deshalb ist es unserer Meinung nach gerechtfertigt, über den Kauf der Jump&Run-Sammlung nachzudenken. Denn rein rechnerisch würde man für die vier Einzelspiele im Wii-Shop-Kanal je fünf Euro berappen – und dann bekommt man nicht einmal die überarbeiteten Versionen aus **Super Mario All-Stars**, sondern die NES-Originale.

SUPER MARIO BROS.

Die Figur des Super Mario ist in Wahrheit viel älter – so trat der Handwerker schon 1981 im Spielautomaten **Donkey Kong** in Erscheinung –, doch erst dieses Jump & Run von 1985 machte ihn über Nacht zum Superstar. Die Tatsache, dass **Super Mario Bros.** in Japan ausgerechnet an einem Freitag, dem 13., veröffentlicht wurde, tat dem Erfolg jedenfalls keinen Abbruch. Für Spaß sorgen das launige Spielprinzip, der hohe Grad an Abwechslung in puncto Leveldesign, die kniffligen Schloss-Levels und der hohe Schwierigkeitsgrad, sofern man die Abkürzungen nicht kennt. Allerdings ist klar, dass ein 25 Jahre altes Jump & Run nicht ohne Abnutzungserscheinungen durch unseren Test kommt: Die Steuerung ist – gerade im direkten Vergleich mit **Super Mario World** von 1992 – erschreckend rutschig und deshalb etwas ungenau. So lässt sich Marios Bewegungsrichtung während eines Sprungs nicht mehr ändern. Auch der Zweispielermodus ist in Wahrheit gar kein richtiger. Darin spielt man stets alleine, erst nach einem Ableben ist der Kumpel an der Reihe. Dennoch: **Super Mario Bros.** macht immer noch Spaß – wenn auch nicht mehr wochenlang so wie Mitte der Achtziger. Wer zudem bereits alle Warp-Röhren kennt, wird sich wundern, was für ein kurzes Vergnügen das Jump & Run ist: Geübte Spieler (aber auch wirklich nur die!) dürften kaum mehr als 15 Minuten brauchen, um **Super Mario Bros.** durchzuspielen.

WERTUNG:

INSIDER-TIPP

So gelangt ihr in kürzester Zeit zum Abspann von **Super Mario Bros.**: Benutzt in Level 1-2 den Aufzug und springt von dort aus auf die Decke. Der Pfad führt euch zu Warp-Röhren, von denen euch eine an den Anfang der vierten Welt bringt. Die nächste Abkürzung erwartet euch in Level 4-2. Nachdem ihr den ersten Aufzug passiert habt, haltet links neben der Piranha-Pflanze nach unsichtbaren Blöcken Ausschau und aktiviert diese mit einem Sprung. Die nun wachsende Efeuranke katapultiert euch in den Himmel. Zurück auf Erden, gelangt ihr in die achte Welt. Auf diese Art und Weise können geübte Jump&Run-Spieler das erste **Super Mario Bros.**-Abenteuer in ungefähr 15 Minuten abhaken. Viel Spaß beim Ausprobieren!

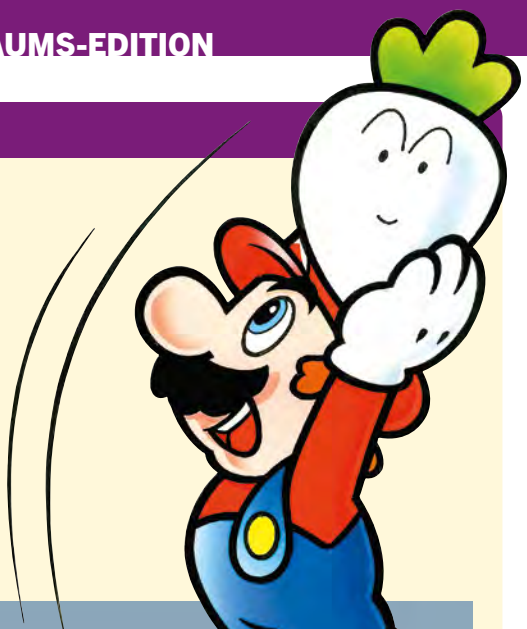
SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS

Stellt euch vor, dass ihr von einer dreistelligen Anzahl an fliegenden Fischen attackiert werdet. Im nächsten Abschnitt müsst ihr eine Schlucht passieren, in der eine herumfliegende Koopa-Schildkröte die einzige Plattform zum Durchatmen ist. Nur wer exakt zur richtigen Zeit auf ihren Kopf springt und dann weiter nach rechts steuert, hat überhaupt die Chance, die Zielflagge des Levels zu hissen. Klingt haarsträubend? Aber bei **Super Mario Bros.: The Lost Levels** erwartet euch genau das! Das Jump & Run basiert im Prinzip auf derselben Technik wie der allererste Teil, ist aber mit so schwierigen Levels gespickt, dass wohl nur die wenigsten Zocker jemals das letzte Areal erreichen dürften. Während das Originalspiel fürs Nintendo Entertainment System unserer Meinung nach ZU schwer war (denn speichern konnte man dort nicht), gefällt uns bei der in **Super Mario All-Stars** enthaltenen Version für Wii die Möglichkeit, den Fortschritt nach jedem absolvierten Level zu sichern. Das gilt übrigens ebenso für die Super-Nintendo-Variante. Auch die überarbeitete Grafik kommt in **The Lost Levels** gut zur Geltung.

WERTUNG:

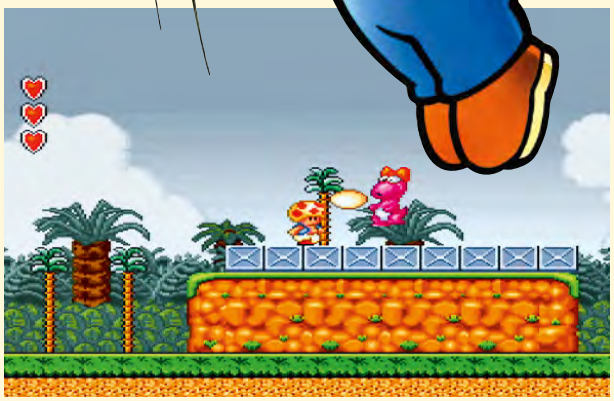
Gääähn! Wo ist bloß der Spielspaß hin? | : Früher Kult, heute nur noch für Nostalgiker interessant | : Ein gutes Jump & Run – nicht mehr, nicht weniger | : Von Abnutzungserscheinungen keine Spur – spielen!

SUPER MARIO BROS. 2



Langjährige N-ZONE-Leser dürften bereits wissen, dass **Super Mario Bros. 2** nur in Europa und den USA unter diesem Titel auf den Markt kam. In Japan trägt das Abenteuer, das man wahlweise mit Mario, Luigi, Toad oder Prinzessin Peach bestreitet, den Namen **Super Mario USA**. Nintendo hat Gameplay, Steuerung und Grafik aus dem Spiel **Doki Doki Panic** übernommen und nur die Spielfiguren gegen Mario, Luigi, Toad und Prinzessin Peach ausgetauscht. Gegner beseitigt man hier nicht etwa durch Sprünge auf deren Kopf, sondern indem man Rettiche und anderes Gemüse aus dem Boden reißt und auf die Widersacher schleudert. Auch das Spieltempo ist viel niedriger als bei den anderen **Super Mario Bros.**-Teilen: Da man nicht bloß einfach von links nach rechts rennt, sondern auch Türen öffnen und Schlüssel finden muss, geht das Abenteuer recht schleppend voran. Übrigens hatte Birdo in **Super Mario Bros. 2** den ersten Auftritt – damals war Birdo laut Handbuch noch männlich, mittlerweile trägt sie in allen Videospielen eine Schleife und ist weiblich. Sachen gibt's!

WERTUNG:



„Verbesserungen gegenüber dem Super-Nintendo-Original von Super Mario All-Stars gibt es nicht."

SUPER MARIO BROS. 3

Hier kommt das mit Abstand beste **Mario**-Jump&Run der 8-Bit-Ära! **Super Mario Bros. 3** vereinte die neuesten Spielelemente, die man bis dato kannte, und schnürt sie zu einem großartigen Gesamtpaket zusammen. Die Oberwelt, wie sie in Spielen wie **New Super Mario Bros.** oder **Super Mario Galaxy 2** immer noch zum Einsatz kommt, wurde im dritten NES-Abenteuer zum ersten Mal eingeführt. Auch die spielerische Freiheit, sich auf der Karte einen Level auszusuchen, anstatt die Gebiete in strikt vorgegebener Reihenfolge zu durchlaufen, geht auf **Super Mario Bros. 3** zurück. Zudem haben die Entwickler von Nintendo an allen Ecken und Enden geschraubt, um das Spielprinzip der Vorgänger behutsam zu modernisieren. So kann sich Mario jetzt erstmals in einen Frosch und einen Waschbären verwandeln, auch die Endgegner sind abwechslungsreicher als zuvor. Und auch neue Gegnertypen hielten Einzug ins Pilzkönigreich: Man denke nur an die Wummp-Blöcke in den Schlössern oder an die springenden Blöcke in der Sandwüste. Höhepunkt des Spiels ist aber die Welt, in der Mario klein wie ein Zwerg ist und überdimensionale Gumbas und Koopas plättet. Das ist Leveldesign Marke Miyamoto!

WERTUNG:

ALLES WIE 1993?

Um **Super Mario All-Stars** vom Super NES auf die Wii zu bringen, hat Nintendo leider keinerlei Aufwand betrieben: Das Spiel wurde 1:1 umgesetzt. Umso mehr Energie floss dagegen in die Aufbereitung der Extras, die sich in der Jubiläums-Edition befinden.

Der Kenner bemerkt sofort: Nintendo hat die **Super Mario All-Stars**-Originalversion von 1993 direkt auf die Wii gebracht. Verbesserungen gegenüber dem Super-Nintendo-Vorbild gibt es nicht. Das zeigt sich unter anderem darin, dass im Menü immer noch die Tasten des SNES-Controllers abgebildet sind.

Der große Trumpf der **Jubiläums-Editon** sind die Extras, die es zusätzlich zu **Super Mario All-Stars** gibt. Selbst wer die Spielesammlung bereits besitzt, bekommt für 30 Euro eine Musik-CD und ein Buch mit Skizzen und Insider-Informationen geboten. Das ist kein schlechtes Angebot, wenn man bedenkt, dass man für viele Soundtracks häufig alleine schon 20 Euro ausgeben muss.

So sieht **Super Mario All-Stars** aus, wenn man es an einem modernen Breitbildfernseher spielt: Am linken und rechten Bildschirmrand sind schwarze Balken zu sehen, was ebenfalls auf den Ursprung als Super-Nintendo-Spiel hinweist. Besser hätte es uns gefallen, wenn Nintendo zumindest **Mario**-Motive an den Seitenrändern platziert hätte, anstatt die Fläche einfach schwarz zu färben.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 30,- (inklusive Buch und Soundtrack-CD)
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Englisch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, GameCube-/Classic-Controller
VIDEO	4:3, 576i, 50 Hz
AUDIO	Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1-2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Eigentlich ein super Angebot, aber …“

Mein Vorurteil › Die vier **Mario**-Jump&Runs besitze ich bereits als Modul. Lohnt sich für mich die Anschaffung der Jubiläumskollektion?

Betrachten wir es nüchtern: Langjährige Nintendo-Fans besitzen entweder das SNES-Modul von **Super Mario All-Stars** oder sie haben alle Jump&Run-Abenteuer einzeln als NES-Original zu Hause. Vor diesem Hintergrund lohnt sich Wii-Kollektion nur für Leute, die die **Super Mario Bros.**-Abenteuer noch nicht besitzen, und für Liebhaber, denen die Extras gut gefallen. Da sowohl die Musik-CD als auch das Büchlein gut gemacht sind, kann man die Jubiläums-Edition getrost als faires Gesamtpaket bezeichnen. Ich lasse mir die Sammlung definitiv unter den Christbaum legen.

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Marios 8-Bit-Ursprünge endlich auf einer Disc vereint“

Mein Vorurteil › Die vier Jump & Runs, die in der Sammlung enthalten sind, kosten mich im Wii-Shop-Kanal 20 Euro. Wer braucht da noch die Wii-Auflage?

Nintendo weiß schon ganz gut, dass **Super Mario Bros. 1–3** und **The Lost Levels** immer noch ausgezeichnete Jump & Runs sind, die man selbst im Jahr 2010 spielen kann, ohne über altbackenes Gameplay und unzeitgemäße Grafik zu motzen. Abnutzungserscheinungen sind zwar nicht von der Hand zu weisen – vor allem der zweite Teil ist nicht allzu gut gealtert –, aber dennoch werde ich mir alle vier **Mario**-Klassiker erneut vorknöpfen. Zwischen Weihnachten und Neujahr ist eine gute Zeit, Bowser und Konsorten mal wieder das Fürchten zu lehren.

WERTUNGEN

PRO

- Hochwertige Extras …
- … in einer schicken Verpackung
- Verbessert gegenüber NES-Vorlagen
- Niedriger Preis

CONTRA

- Identisch zum SNES-**All-Stars**
- Schwarze Balken am Rand
- Ungenaue Sprungsteuerung
- Technisch altbacken

GRAFIK 5

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	72

Gääähn! Wo ist bloß der Spielspaß hin? | : Früher Kult, heute nur noch für Nostalgiker interessant | : Ein gutes Jump & Run – nicht mehr, nicht weniger | : Von Abnutzungserscheinungen keine Spur – spielen!

DISNEY MICKY EPIC

Wii

SOLO HIT N-ZONE

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Junction Point | **Hersteller:** Disney Interactive | **Termin:** 25. November 2010

Text | Thorsten Küchler

Die Versoftung mit der Maus: Ein Wii-Abenteuer mit ganz vielen einzigartigen Stärken – und wenigen eigenartigen Schwächen.

FAQs

Das Ding heißt Epic Mickey! Und warum „Micky" ohne „e"?
In den USA nennt sich das Spiel tatsächlich **Epic Mickey**, bei uns hat Disney den Namen umgedreht – eine beknackte Idee! Das fehlende „e" ist aber korrekt. Micky Maus wird hierzulande so geschrieben!

Okay, aber wer zum Geier sind die Entwickler?
Junction Point hat vor **Micky Epic** noch kein Spiel herausgebracht. Dennoch sind die Macher keine Unbekannten! Der Chef des Studios ist Warren Spector, seines Zeichens Erfinder der PC-Serie **Deus Ex**.

Merkt man das? Deus Ex war doch so ein Spiel voller Freiheiten und Entscheidungen!
Und wie man das merkt! **Micky Epic** ist ein Action-Adventure, das euch an nahezu jeder Level-Ecke die Möglichkeit gibt, euren individuellen Spielweg zu gehen.

Und der Rest des Spiels? Was erwartet mich da?
Im Kern erinnert das Micky-Abenteuer stark an **Super Mario Galaxy 2**, ohne aber dessen Genialität zu erreichen. Ihr hüpft durch 3D-Welten, sammelt Gegenstände ein und löst kleinere Rätsel.

Ist Micky Epic denn nun so düster wie die ersten Bilder aus dem Internet?
Nein, das finale Spiel ist deutlich bunter und freundlicher. Dennoch werden durchaus auch erwachsene Themen angeschnitten. **Micky Epic** spricht alle Altersgruppen an.

PRÄCHTIGE PRÄSENTATION

Micky Epic ist nicht nur ein Spiel für Fans der Maus, sondern eine Hommage an alle Figuren des Disney-Konzerns. Der Clou: Neben bekannten Comic-Helden wie etwa Donald oder Goofy kommen vor allem die vergessenen Kreaturen aus der Feder des Herrn Disney zum Zuge. Die Story dreht sich darum, dass Micky Verdünner über das Reich der vergessenen Zeichentrickentwürfe kippt – und somit deren Welt zerstört. Diesen Fehler müsst ihr nun rückgängig machen. Euer mächtigster Verbündeter ist Oswald der Hase. Der entstand tatsächlich noch vor Micky und ist neidisch, weil er auch gerne so ein weltberühmter Held wie die Maus wäre. Ein dickes Lob gebührt den Entwicklern auch für die wunderschönen Zwischensequenzen.

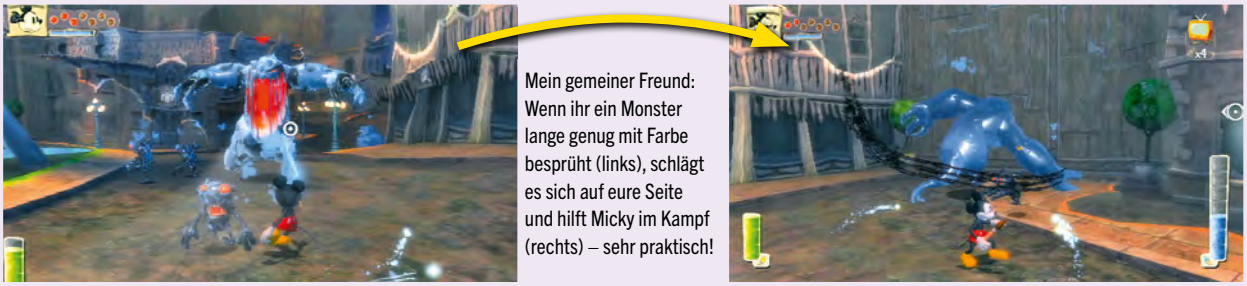
Ausgezeichneter Trick: Die gemalten Zwischensequenzen sind hinreißend schön.

Der Anfang vom Ende: Nur im Vor- und im Abspann gibt es Sprachausgabe zu hören.

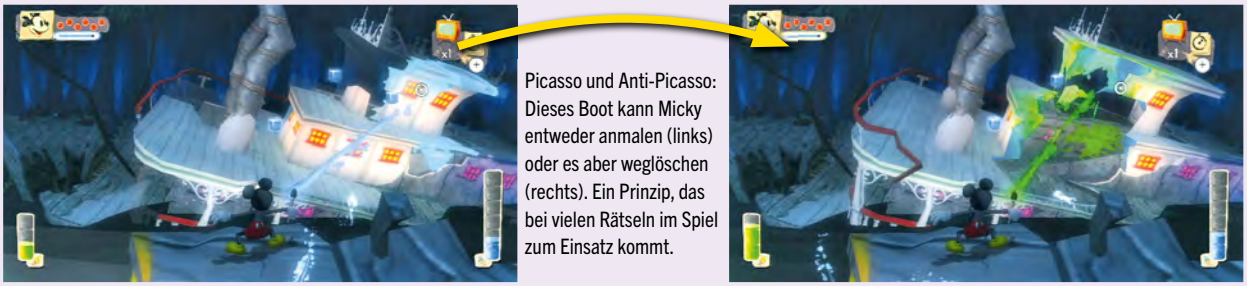
Genial: Frühere Entwürfe der Disney-Helden (hier Kater Karlo) bevölkern die Welt.

TOLLE MECHANIK: MALEN STATT SCHIESSEN!

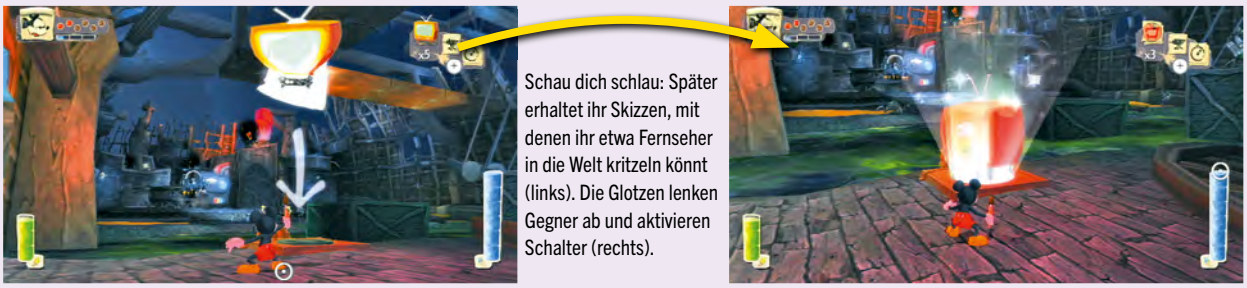
Die digitale Maus bekommt gleich zu Beginn des Spiels ihr wichtigstes Werkzeug: einen magischen Pinsel. Wir ersparen uns an dieser Stelle zweideutige Witze und erklären lieber die zugehörige Spielmechanik. Das Malutensil verfügt über zwei unterschiedliche Offensivoptionen: Während ihr mit Farbe positive Dinge anstellt, ist der Verdünner das böse Gegenstück. Ihr könnt zum Beispiel Häuser in die Spielwelt zeichnen oder aber sie wieder weglöschen. Dies funktioniert zwar nur an vorgegebenen Stellen, fördert aber eure Kreativität. Auch das Kampfsystem von **Micky Epic** basiert auf den beiden Varianten eures Pinsels: Wollt ihr eure Widersacher lieber mittels Verdünner auslöschen oder sie durch Farbbeschuss zu friedlichen Gesellen machen?



Mein gemeiner Freund: Wenn ihr ein Monster lange genug mit Farbe besprüht (links), schlägt es sich auf eure Seite und hilft Micky im Kampf (rechts) – sehr praktisch!



Picasso und Anti-Picasso: Dieses Boot kann Micky entweder anmalen (links) oder es aber weglöschen (rechts). Ein Prinzip, das bei vielen Rätseln im Spiel zum Einsatz kommt.



Schau dich schlau: Später erhaltet ihr Skizzen, mit denen ihr etwa Fernseher in die Welt kritzeln könnt (links). Die Glotzen lenken Gegner ab und aktivieren Schalter (rechts).

LANGWEILIG UND VERWIRREND: DIE MISSIONEN

Es gibt viele kluge Aufträge, aber auch viele beknackte. Wenn man fünfmal von einem Knilch zum anderen rennen soll, um irgendwelche Dinge auszuliefern, ist das öde. Zudem sind einige Missionen unklar. Da soll Micky Blumen für einen Strauß sammeln, darf aber nicht die unzähligen nehmen, die direkt vor der Türe der Auftraggeberin wachsen. Nein, er soll bestimmte suchen. Wo die sind? Wir haben sie nicht gefunden! Außerdem kommen im späteren Verlauf einige Quests dazu, die unfair sind, weil sie auf ausufernden Kämpfen basieren. Und noch ein Amateurfehler: Wenn ihr einen Auftrag erledigt, gibt der Auftraggeber euch zuerst neue Quests. Erst wenn ihr NOCH MAL mit ihm sprecht, kapiert er, dass ihr die vorherigen Missionen bereits erledigt habt.

Doof: Der Detektiv gibt uns mehrere neue Aufträge. Dass wir seine vorherigen Wünsche bereits erfüllt haben, merkt er erst, wenn Micky ihn nochmals per A-Taste anspricht!

GRAFIK UND DESIGN DER SPITZENKLASSE

Grafisch gehört **Micky Epic** zum Besten, was die Wii-Konsole bislang ausgespuckt hat. Ob nun Pirateninsel, Gruselvilla, Sci-Fi-Station oder Müllberg: Die kunterbunten Levels stecken voller liebevoller Kleinigkeiten, die Animationen sind durchweg klasse und bis auf wenige kurze Momente gibt es auch keine Ruckler zu verzeichnen. Besonders schön: Wenn ihr von einer Welt in die nächste reist, müsst ihr stets kurze 2D-Levels absolvieren (siehe Bild unten). Diese spielen sich wie Abschnitte eines klassischen Jump & Runs und sind allesamt an Disney-Cartoons angelehnt – eine ebenso charmante wie unterhaltsame Sache!

Vom Zentrum der Spielwelt aus (oben) erreicht ihr die einzelnen Levels: Ob düsterer Phantom-Abschnitt (links), greller Freizeitpark (Mitte) oder Vorstadt-Karrikatur (rechts) – sämtliche Abschnitte begeistern durch ihre Detailverliebtheit. **Micky Epic** ist ohne Zweifel eines der schönsten Wii-Spiele bisher!

Brillant: Die 2D-Levels thematisieren allesamt einen Disney-Filmklassiker.

Sobald Micky ein Haus betritt, schaltet das Spiel in diese schicke Seitenansicht.

EINE KATASTROPHE: DIE KAMERA

3D-Hüpfspiele leiden fast immer unter derselben Genre-Krankheit: einer mäßigen Kameraführung. **Micky Epic** schießt aber im negativen Sinne den Vogel ab: Wir haben uns während der knapp 13-stündigen Spielzeit ständig über unsinnige Blickwinkel und daraus resultierende Bildschirmtode geärgert. Zudem ist das manuelle Nachjustieren der Perspektive mittels Digitalkreuz schrecklich träge und fummelig.

Suchbild des Schreckens: Der schwarze Schatten ist Micky, die orangefarbene Flunder eine Plattform, die wir erreichen sollen!

In die Enge getrieben: Besonders bei den hektischen Kämpfen sorgt die wirre Kameraführung für Frust!

EURE ENTSCHEIDUNGEN HABEN GEWICHT!

Nahezu alle Aufgaben können auf zwei unterschiedliche Arten gelöst werden – zumeist auf eine gemeine oder aber auf eine gute, dafür deutlich schwerere Weise. Wir zeigen euch hier anhand des ersten Bosskampfes, wie sich diese Freiheit auf den Spielverlauf auswirkt.

Die Ausgangssituation: Ein mechanischer Uhrenturm dreht durch und attackiert Micky mit seinen Roboterarmen. Nun habt ihr die Wahl: Wollt ihr nett oder brutal gegen das grässliche Gebäude vorgehen?

Die freundliche Variante: Bemalt ihr stetig die beiden Arme des Glockenturms, so wird er nach und nach immer friedlicher – bis er euch schließlich ganz freiwillig ins nächste Level hüpfen lässt.

Die fiese Variante: Mit dem Verdünner beschießt ihr die schützende Verkleidung des Turms und löst sie so auf. Wenn der Boss nun nach Micky schlägt, zerbricht er sich dabei seine beiden mechanischen Gelenke.

Das böse Ende: Wenn ihr den Turm zerstört, stürzen seine Einzelteile ins Wasser – eine prima Plattform zum Drüberspringen!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

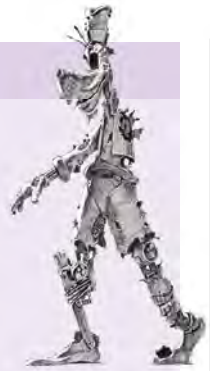
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

BÖSER BEGINN

Monate bevor **Micky Epic** offiziell vorgestellt wurde, tauchten im Internet erste Konzeptskizzen auf. Diese zeigten unter anderem einen entstellten Zombie-Goofy und pechschwarze Industrie-Landschaften. Im fertigen Spiel ist dieser depressive Stil einer positiveren Grundstimmung gewichen. Disney war das Risiko offenbar zu groß, Micky als Ritter der Dunkelheit darzustellen – leider!



DIE MEINUNG • THORSTEN KÜCHLER

„Ein Spiel zum Verlieben – mit einer Kamera zum Hassen!“

Mein Vorurteil › Warren Spector ist ein Entwicklergenie, Micky Maus eine brillante Comic-Figur – dieses Spiel hat alle Zutaten für einen Mega-Hammer!

Die innovative Thematik, die bildhübsche Grafik, die Idee mit dem Malpinsel, die moralischen Entscheidungen: **Micky Epic** hat so viele herausragende Stärken, dass ich weinen möchte vor Freude. Dummerweise bringen mich aber auch die eklatanten Schwächen der Disney-Hüpferei zum Heulen. Mensch, Warren, warum habt ihr diese schreckliche Kamera nicht optimiert? Wer hat Spaß an solch chaotischen Kämpfen gegen unfair agierende Gegner? Und welcher Dödel hat die teils total öden Missionen designt? Ich bin mir sicher: Wäre dieses Spiel von Nintendo entwickelt worden, es wäre ein Meilenstein, ein 90er-Titel, ein Super-Hit! So reicht es aber „nur“ zu einer der charmantesten, grafisch besten Wii-Veröffentlichungen des Jahres. Und als Fortsetzung wünsche ich mir **Donald Epic** – das wär was!

WERTUNGEN

PRO

- Brillante Umsetzung der Lizenz
- Wunderschöne Spielwelt
- Moralische Entscheidungen
- Innovative Malmechanik
- Pfiffige 2D-Hüpfeinlagen

CONTRA

- Teils katastrophale Kameraführung
- Oftmals ödes Missiondesign
- Auf Dauer nervige Kämpfe

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

MEINUNG THOMAS EDER

„Wer Sims 2 gespielt hat, könnte enttäuscht sein.“

Mein Vorurteil ▸ Wie die Wii-Vorgänger wird auch Teil 3 ganz gut!

Da hätte Electronic Arts ruhig noch mehr Zeit reinstecken können. Für knapp 50 Euro bekommt man keine Lebenssimulation, sondern höchstens Muskelkater im Arm. Alle, die **Sims 2** auf der Wii gespielt haben, könnten enttäuscht sein und Neulinge werden sich fragen, was an den Sims eigentlich so toll sein soll.

WERTUNGEN

PRO

- Teils innovatives Gameplay
- Wii-exklusive Stadt
- Einige interessante Aufgaben

CONTRA

- Schlechte Steuerung
- Technische Schwächen
- Öder Mehrspieler-Modus

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 4

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
58	50

Genre: Simulation | **Entwickler:** EA | **Hersteller:** EA | **Termin:** 11. November 2010

DIE SIMS 3

Text | Thomas Eder

Die Erfolgsreihe auf Abwegen: tote Hose in Vista Beach!

Ein Jahr nach dem Release für den PC kreiert ihr mit dem dritten Teil der beliebten Lebenssimulation endlich auch in der Wii digitales Leben. Allerdings müsst ihr erst mal jede Menge Zeit einplanen, bis ihr euch eure Traumfamilie zusammengebastelt habt. Dabei ist die Auswahl an Kleidung sehr gering und unglaublich fantasielos. Wer dann noch keinen Krampf im Arm hat – die Steuerung ist etwas schleppend und hakelig –, muss alsbald feststellen, dass es in der Wii-exklusiven Stadt Vista Beach zwar Fertighäuser gibt, allerdings sind diese Unterkünfte stets unmöbliert! Also müsst ihr erst mal Bares springen lassen, um eure Behausung ein wenig wohnlicher zu machen. Auch das geht nur sehr langsam voran, denn Wiimote und Nunchuk sind einfach nicht das richtige Werkzeug dafür. Wenn man seine Bude dann doch mal halbwegs gemütlich gemacht hat, könnte man das Treiben seiner Sims beobachten, wenn die Bande nicht so erschreckend passiv wäre! Genauer gesagt, eure Sims tun rein gar nichts außer herumstehen, denn die Wii-Sims haben keinen eigenen Willen. Also startet ihr mit einem ausgewählten Sim mitten ins Leben. Da euch für die Erfüllung eures vorher ausgewählten Lebenswunsches nur begrenzt Zeit zur Verfügung steht, sucht ihr euch am besten direkt den passenden Job. Darüber hinaus wollen die Pixelmenschen auch ihren Spaß mit guten Freunden haben und äußern außerdem jede Menge Wünsche. Erfüllt man diese, gibt es Punkte, die man gegen Karmakräfte einlösen kann. Diese wiederum setzt ihr ein, um verzwickte Situationen zu erleichtern, um eure Sims beliebter zu machen oder sogar um ihnen Superkräfte zu verleihen.

Technisch schwach

Wer einer ganzen Sim-Familie ihre Lebenswünsche erfüllen will, wird deutlich mehr Zeit investieren müssen als mit der PC-Variante. Die lieblose Optik, die schwerfällige Kameraführung und die unmögliche Steuerung lassen leider kein flüssiges Spielvergnügen zu. Den Mehrspieler-Modus kann man zudem getrost vergessen: Es ist nämlich nicht so, als ob jeder Mitspieler in der aktuellen Welt einen Sim steuern könnte; stattdessen handelt es sich hierbei um ein plumpes Minispiel. ■

Vista Beach: Dank der Karte behaltet ihr den Überblick!

Strandfreuden: Auch nachts könnt ihr eine Runde planschen.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** EA Bright Light | **Hersteller:** EA | **Termin:** 18. November 2010

CREATE

Text I Lukas Schmid

Kreativität ist bei Create kaum nötig – aber Köpfchen!

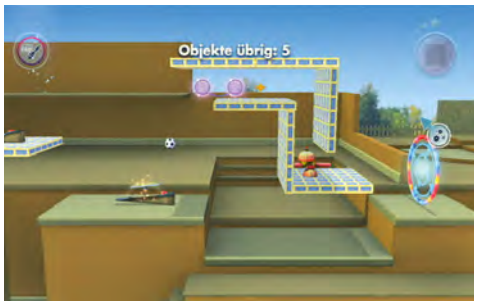
Spiele wie **LittleBigPlanet** für die PS3 oder die **Sims**-Reihe haben vorgemacht, wie viel Spaß es machen kann, selbst einmal kreativ zu werden und die virtuelle Welt nach Lust und Laune zu verändern. **Create** will auf denselben Zug aufspringen: Ihr betrachtet hübsch gestaltete Levels aus der 2D-Perspektive und wählt aus einer recht üppigen Palette an Gegenständen diejenigen aus, die euch bei den über 140 Rätseln des Spiels behilflich sein können.

⛔ Beschränkte Freiheit

So müsst ihr etwa ein Rennauto durch einen Feuerreifen springen oder einen Luftballon unbeschadet zwischen stacheligen Kugeln hindurchfliegen lassen. Wie ihr das bewerkstelligt, bleibt euch überlassen. Ihr könnt zum Beispiel mit dem Rennauto mithilfe einer Rampe zusätzliche Höhe gewinnen oder den Ballon mittels eines Ventilators seine Flugrichtung ändern lassen. Was zu Beginn noch sehr kreativ wirkt, entpuppt sich jedoch recht bald als Mogelpackung: Die Aufgabenstellungen ähneln einander sehr oft und der beste Lösungsweg beschränkt sich meistens auf wenige Items. Was dem Spiel an Gestaltungsmöglichkeiten fehlt, macht es mit seinem Knobelcharakter wieder wett: Bis ihr die meisten der späteren, sehr schweren Rätsel gelöst habt, dürfte einige Zeit vergehen. Eine Ausnahme stellt der Freie Modus dar, in dem ihr auf einer unbebauten Fläche nach Lust und Laune Gegenstände aller Art frei platzieren könnt – falls ihr also schon immer mal ein raketenbetriebenes Gokart über eine Reihe englischer Busse jagen wolltet, ist dies euer Spielmodus!

⛔ Steuerungsprobleme

Technisch macht **Create** eine gute Figur. Zwar solltet ihr euch nicht auf spektakuläre Effekte einstellen, der bunte, saubere Grafikstil passt aber perfekt zum Spiel. Der ruhige Lounge-Sound plätschert leise vor sich hin, ohne zu begeistern, wirkt aber zu keiner Zeit störend. Nicht ganz problemlos funktioniert hingegen die Steuerung: Die Menüs sind recht unübersichtlich gestaltet und die Objekte, die eigentlich durch Bewegungen des Controllers gedreht werden sollen, machen nicht immer das, was ihr eigentlich von ihnen wollt. Einen Multiplayer-Modus sucht man leider vergeblich. ■



Fußballfieber: Mittels Sprungfedern landet der Ball im Ziel.

Kreativ: Im freien Modus könnt ihr euch austoben.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Gelungenes Knobelspiel für zwischendurch“

Mein Vorurteil ▸ Die Rätsel sind bestimmt viel zu leicht und uninspiriert.

Ich bin positiv überrascht von **Create**. Während ich eigentlich ein eher seichtes Geschicklichkeitsspielchen ohne echten Anspruch erwartet hatte, hat mich **Create** bei einigen der Rätsel richtig gefordert. Lediglich die teils unpräzise Steuerung und der fehlende Multiplayer-Modus stören den guten Gesamteindruck.

WERTUNGEN

PRO
- ✚ Knifflige Rätsel
- ✚ Großer Umfang
- ✚ Viele verschiedene Gegenstände

CONTRA
- ⛔ Auf Dauer eintönig
- ⛔ Kein Multiplayer
- ⛔ Leichte Steuerungstücken

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-12
ONLINE-FUNKTIONEN	Online-Multiplayer, Ranglisten

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Ein rundum gelungenes Action-Feuerwerk“

Mein Vorurteil ▸ Auf der Wii fehlen sicher einige Inhalte der HD-**CoD**s.

Die Entwickler von Treyarch haben sich Mühe gegeben, auch Wii-Spielern das komplette **Call of Duty**-Paket zu liefern, was in der Kampagne sogar weitgehend gelingt. Auch beim Multi-Player wurde geklotzt, wenngleich ein paar Spielmodi gestrichen wurden. Für erwachsene Wii-Fans ist das Spiel auf jeden Fall empfehlenswert!

WERTUNGEN

PRO

- Hübsche Grafik
- Sehr gelungener Multiplayer
- Classic-Controller wird unterstützt
- Spannende Geschichte

CONTRA

- Story-Modus recht kurz
- Weniger Spielmodi als auf Xbox/PS3

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	87

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Treyarch | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 09. November 2010

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Text | Lukas Schmid

Die Zukunft war gestern: Black Ops schickt euch quer durch den Kalten Krieg.

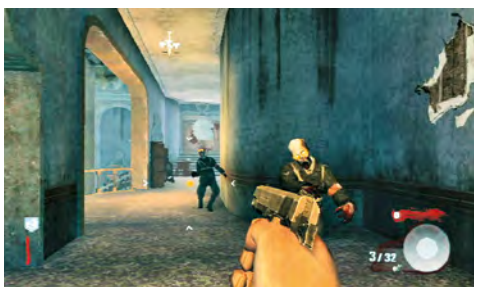
Auf eine Umsetzung des von Infinity Ward entwickelten **Call of Duty: Modern Warfare 2** für die Wii warten Fans nach wie vor vergeblich. Der neueste Teil der Serie, **Call of Duty: Black Ops**, erscheint jedoch zeitgleich mit den Versionen für Xbox 360 und PlayStation 3. Entwickler Treyarch schickt euch diesmal weder in die nahe Zukunft noch in den Zweiten Weltkrieg, sondern lässt euch an Krisenschauplätzen des Kalten Kriegs zur Waffe greifen.

Viel Abwechslung

Kenner der Vorgänger werden sich sofort im Spiel zurechtfinden, denn bei der Menüführung und dem generellen Spielsystem ließ man sich auf nur wenige Experimente ein. Dies ist nicht als Negativpunkt zu verstehen, denn gerade die **Modern Warfare**-Teile überzeugten durch ein tolles und actiongeladenes Erlebnis. In der Singleplayer-Kampagne schlüpft ihr zu Beginn in die Haut des amerikanischen Soldaten Alex Mason, der sich einer brutalen Befragung ausgesetzt sieht. Seine Peiniger zwingen ihn, sich an seine Einsätze an verschiedenen Kriegsschauplätzen zu erinnern. Diese Gedächtnisfetzen stellen die Levels des Spiels dar, sodass sich die spannende Geschichte letztlich über einen Zeitraum von knapp zehn Jahren und über Regionen wie Kuba und den Vietnam erstreckt. Im weiteren Spielverlauf schlüpft ihr übrigens in üblicher **Call of Duty**-Tradition noch in die Rolle eines weiteren Charakters.

Auch online stark!

Schön, dass die Technik mit der Qualität der Kampagne mithalten kann. Zwar legt **Black Ops** die Messlatte nicht höher, was die Grafik auf der Wii betrifft, kann aber mit schönen Effekten und sauberen Texturen überzeugen. Ebenso gelungen ist der Sound: Seien es die professionellen deutschen Sprecher, die realistischen Geräusche auf dem Schlachtfeld oder die Musikuntermalung: Alles wirkt sehr stimmig und passend. Worauf die meisten **Call of Duty**-Fans besonders heiß sind, ist aber natürlich der Multiplayer-Modus. Und auch hier gibt es kaum Grund zur Klage: Bis auf wenige Ausnahmen haben es fast alle Modi der HD-Versionen auch auf die Wii geschafft. Leider ruckelt es online manchmal, unspielbar wird das Geschehen aber dennoch nie. Ebenfalls schön: Wie auch im Singleplayer darf alternativ zur Wii-FB-Nunchuk-Kombo mit dem Classic Controller gespielt werden. ■



Auf in den Krisenherd: Die verschiedenen Schauplätze bieten nicht nur grafische, sondern auch spielerische Abwechslung.

Überraschend gut: Der Großteil der Kampagne der PS3- und Xbox-Versionen ist auch in der Wii-Fassung enthalten.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Exient | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 18. November 2010

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Text | Lukas Schmid

Dieses vermeintliche Racing-Spektakel entpuppt sich als müde Kutschenfahrt.

Need for Speed ist bereits mit zahlreichen Ablegern auf der Wii vertreten – und keiner davon reicht an die Klasse des bisherigen Serien-Höhepunkts **Need for Speed: Hot Pursuit** heran. Unter dem exakt selben Titel will der neueste Teil nun Rennspiel-Veteranen sowie Neulinge gleichermaßen begeistern – scheitert dabei jedoch in verschiedener Hinsicht.

⊖ Fehlende Abwechslung

Anders als bei den Versionen für Xbox 360 und PlayStation 3, bei denen sich die **Burnout**-Väter von Criterion Games für die Wiederbelebung der **Need for Speed**-Reihe verantwortlich zeigen, saß auf der Wii das relativ unbekannte Entwicklerstudio Exient hinterm Steuer. Vielleicht unterscheidet sich das Spiel auch deswegen eklatant von den anderen Versionen. Statt eines realistischen Looks bekommt ihr eine verwaschene Cell-Shading-Optik serviert und statt einer offenen Spielumgebung absolviert ihr in einem unspektakulären Menü ein Rennen nach dem anderen. Fünf verschiedene Varianten stehen zur Auswahl: „Hot Pursuit", das klassische Rennen, „Eliminator", ein Ausscheidungswettbewerb, „Rush Hour", ein Rennen gegen 99 Konkurrenten, Zeitfahren und ein Modus namens „Interceptor". Hierbei schlüpft ihr in die Rolle der Polizei und macht euch auf die Jagd nach illegalen Straßen-Rennfahrern. Für sich genommen funktionieren die Rennen und Aufgaben recht gut, jedoch wiederholen sie sich ständig, sodass sehr schnell die Luft raus ist. An der Steuerung, die euch die Wahl zwischen so ziemlich allen möglichen Eingabegeräten lässt, gibt es nichts auszusetzen, sie funktioniert gut und präzise.

⊕ Gelungener Multiplayer

Grund zur Kritik liefert der früher für Rennspiele übliche und stets spürbare Gummiband-Effekt, der dafür sorgt, dass die gegnerischen Fahrer euch stets direkt am Heckspoiler hängen – ganz egal, wie gut ihr fahrt. Das ist nicht mehr zeitgemäß und macht so manche eigentlich einfache Aufgaben unnötig schwer. Wesentlich mehr Spaß macht das Spiel im Multiplayer-Modus, in dem die schwache KI nicht ins Gewicht fällt. Ihr dürft zwar nur im Splitscreen und nicht online gegeneinander antreten und ab und an kommt es zu unschönen Rucklern, aber ihr könnt hier mit Freunden dennoch ein paar lustige Stunden erleben. ■

Angriff: Zahlreiche, mächtige Items erleichtern euch das Leben.

Viel los: Im Modus „Rush Hour" fahrt ihr gegen 99 Kontrahenten.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, GCN-Controller, Wii Wheel
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Wird dem großen Namen nicht gerecht"

Mein Vorurteil ▸ Auch das neue **Need for Speed** wird sicher super!

Die Grafik des neuen Wii-**NfS** ist unschön und detailarm, das Geschwindigkeitsgefühl gering ausgeprägt und der immer gleiche Ablauf im Karriere-Modus verleitet schon bald zum Gähnen. Schade um ein an und für sich recht vielversprechendes Spiel. Diese mittelprächtige Umsetzung hat die Serie auf jeden Fall nicht verdient.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Gute Steuerung
- ⊕ Großer Umfang ...

CONTRA

- ⊖ ... jedoch kaum Abwechslung
- ⊖ Altbackene Grafik
- ⊖ Kein Online-Multiplayer
- ⊖ Gummiband-Effekt

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	70

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
VIKTOR EIPPERT

„Nicht mal für Hardcore-Fans eine Überlegung wert!“

Mein Vorurteil ▸ Die letzten Teile waren ganz okay; ob das wieder so ist?

Diesen Murks zu spielen war tatsächlich schlimmer als jeder Cruciatus-Fluch! Es ist mir wirklich unerklärlich, wie EA den **Harry Potter**-Fans so ein liebloses Produkt vorsetzen kann, zumal die letzten Teile der Reihe nicht zu verachten waren. Wüsste Albus Dumbledore davon, würde der Arme ununterbrochen im Grabe rotieren!

WERTUNGEN

PRO

- Stimmige Sounduntermalung

CONTRA

- Miserable Atmosphäre
- Grottige Steuerung
- Leveldesign ohne roten Faden
- Schwache Grafik
- Dämliche KI

GRAFIK 5

SOUND 6

STEUERUNG 4

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
54	--

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** EA | **Hersteller:** EA | **Termin:** 18. November 2010

HARRY POTTER
UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES TEIL 1

Text | Viktor Eippert

Rechtzeitig zum Film liefert EA den Harry-Potter-Fans das passende Konsolenabenteuer. Was taugt es?

Es herrscht Krieg in der Welt der Zauberer und Hexen. Nun, da Professor Dumbledore tot ist, kennt der fiese Lord Voldemort endgültig kein Erbarmen mehr. Wer ihm nicht die bedingungslose Treue schwört, wird eiskalt ermordet, und die letzten Zauberer, die es wagen, ihm zu trotzen, sammeln ihre Kräfte im Orden des Phönix für das große Finale der Magie.

⛔ Endkampf mit der Steuerung

In **Harry Potter: Die Heiligtümer des Todes Teil 1** spielt ihr logischerweise die Geschichte des gleichnamigen Films nach. Erneut variiert Electronic Arts das Spielprinzip im Vergleich zu den bisherigen Teilen der Reihe. Dieses Mal spielt sich **Harry Potter** wie ein Third-Person-Shooter mit Schleichpassagen. Ihr steuert Harry mit dem Nunchuk und verschießt mithilfe der Wii-Fernbedienung Zauber auf anstürmende Todesser, die Harry ans Leder wollen und sich dabei nicht sonderlich schlau anstellen. Dabei entbrennen erbitterte Kämpfe. Allerdings nicht etwa mit Harrys Widersachern, sondern mit der grausig unpräzisen Steuerung!

⛔ Grafische Grausamkeiten

Auch in puncto Grafik erreicht der neueste Teil der Reihe einen absoluten Tiefpunkt. Die Animationen sehen aus, als steuere man Marionetten, und die Texturen und Charaktermodelle sind unter aller Kanone. Die Zaubereffekte sind zwar als solche eindeutig zu erkennen, wirken aber ebenfalls schnell hingeschludert. Lediglich die grafisch besseren Storysequenzen lösen nicht die unweigerliche Lust aus, einfach wegzusehen. Darüber hinaus ist keine klare Linie im Leveldesign zu erkennen. Ihr bekommt einzelne Abschnitte vorgesetzt, die nur durch Ladepausen eindeutig getrennt werden. Das erstickt jegliche aufkeimende Atmosphäre bereits im Keim und lässt Spieler, die weder Film noch Buch kennen, völlig im Regen stehen. Eine Erklärung, wieso ihr nun den Ort gewechselt habt oder was Harry und seine Freunde dort wollen, gibt es nicht. Gäbe es nicht die Funktion, sich die richtige Richtung zum Auftragsziel weisen zu lassen, wäre das Chaos endgültig perfekt. Eine Tortur für jeden Fan des weltberühmten Zauberlehrlings. ■

Lichterspiel: Die meiste Zeit im Spiel kämpft ihr gegen Todesser. Die Kämpfe laufen wie in einem Third-Person-Shooter ab.

Zauberhaft: Je höher Harrys Stufe ist, desto mehr Zauber beherrscht er. In diesem Kreismenü wählt ihr sie aus.

Mehr geht nicht ...

MIT 12 EXTRAS:
4 Spiele-Poster +
8 geniale Tippskarten

Mit großem Gewinnspiel!

52 Seiten +++ Großes Arceus-Special +++ Japan-Test zu Pokémon Schwarze Edition und Pokémon Weiße Edition +++ Most Wanted: Auf diese Spiele freut ihr euch +++ Move & Kinect – Die neuen Bewegungssteuerungen

Jetzt bequem online bestellen unter shop.kidszone.de

Text | Thomas Eder

FERRARI – THE RACE EXPERIENCE

Dank Feinschliff auf die Überholspur!

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** System 3 | **Hersteller:** Koch Media | **Termin:** 19. November 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

Im Sommer 2008 erschien **Ferrari Challenge** – gut zwei Jahre später legt Studio System 3 noch einmal nach und bringt eine aktualisierte Fassung mit neuen Wagen, einer besseren Steuerung und weiterem Feinschliff heraus. Und siehe da: Im zweiten Anlauf bietet das Spiel ein besseres Fahrfeeling und mehr Dauer-Spielspaß. An den Soundeffekten und der Musikauswahl gab's zuvor schon nichts zu meckern, doch bei der Grafik sieht man dem Spiel den Feinschliff deutlich an: Weniger Ruckler, eine konstant hohe Framerate und kaum noch Clippingfehler lassen **Ferrari** richtig gut aussehen. Dank der vielen Einstellungsmöglichkeiten werden sowohl weniger geübte Raser als auch Gamer, die es gerne realistisch haben, ihren Spaß haben. Für Besitzer des ersten Teils lohnt sich die Anschaffung nicht, alle anderen Wii-Racer können getrost zuschlagen. ■

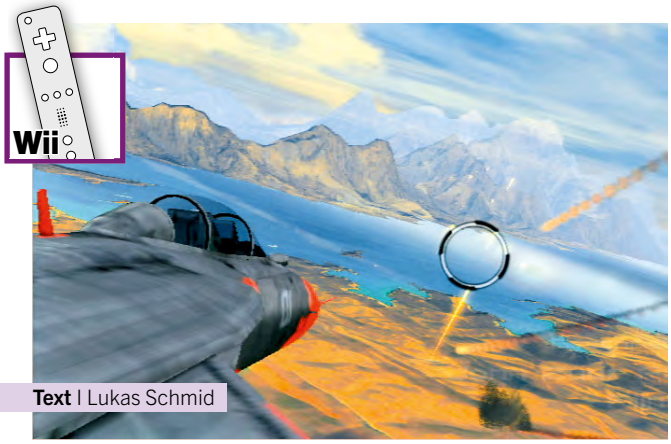
PRO

- ⊕ Schöne Grafik
- ⊕ Tolles Fahrgefühl
- ⊕ Großer Umfang

CONTRA

- ⊖ Wenige wirkliche Neuerungen

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	78



Text | Lukas Schmid

TOM CLANCY'S H.A.W.X 2

Klappt Ubisofts Punktlandung auf der Wii?

Genre: Action | **Entwickler:** Ubisoft Romania | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 12. November 2010 | **USK:** Ab 12 Jahren

In **H.A.W.X. 2** nehmt ihr in den Cockpits schwer bewaffneter Militärjets Platz. Leider ist die Umsetzung nicht so gut gelungen, wie man sich das wünschen würde. Das Spiel begrüßt euch mit einem äußerst unansehnlichen und spartanisch gestalteten Menü. Der ernüchternde Ersteindruck setzt sich bei der in Standbildern erzählten Story und der durchschnittlichen Grafik fort. Nachdem ihr die Kontrolle über euren Kampfjet übernommen habt, offenbart **H.A.W.X 2** seine Stärken: Die Steuerung mittels Wii-FB und Nunchuk funktioniert gut; die Missionsziele, etwa die Zerstörung feindlicher Abfangjäger oder Luftraumbewachung, machen Laune. Schade, dass sich die Aufgabenstellungen schon nach kurzer Zeit wiederholen. Auch die quasi nicht vorhandene künstliche Intelligenz der Gegner trübt den Spielspaß merklich. ■

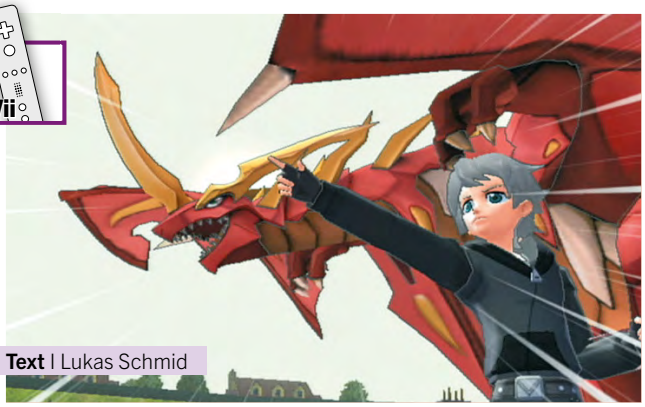
PRO

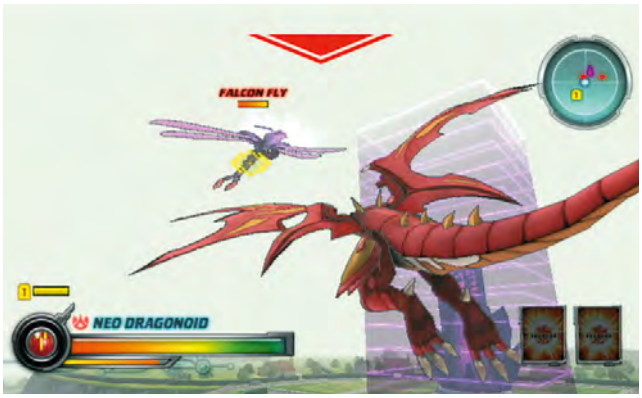
- ⊕ Gelungene Steuerung

CONTRA

- ⊖ Miese Grafik
- ⊖ Uninspirierte Story
- ⊖ Wenig Abwechslung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	60





Text | Lukas Schmid

BAKUGAN: BESCHÜTZER DES KERNS

Die Bakugan-Monster hauen sich gegenseitig auf die Mütze!

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** Now Production | **Hersteller:** Activision
Termin: 05. November 2010 | **USK:** Ab 12 Jahren

Mit **Beschützer des Kerns** erscheint bereits das zweite Abenteuer rund um die riesengroßen Metallmonster auf der Wii. Das Spiel lässt sich grob in zwei verschiedene Abschnitte unterteilen: Entweder seid ihr als menschlicher Charakter in leblosen Umgebungen unterwegs und spaziert durch viel zu leichte Schleichabschnitte oder ihr wählt aus einer Vielzahl freischaltbarer Bakugans euren Favoriten, levelt ihn mit Punkten auf und tretet in actiongeladenen Echtzeit-Gefechten gegen andere Monster an. Der spielerische Anspruch ist zwar gleich null, Spaß machen die Kämpfe aber dennoch, zumal sie sich recht intuitiv steuern lassen. In einem vom Hauptabenteuer unabhängigen Multiplayer-Modus könnt ihr außerdem gegen eure Freunde antreten und herausfinden, wer der bessere Bakugan-Trainer ist. Wer über die etwas kindliche Präsentation hinwegsieht, den erwartet ein unterhaltsames Prügelspiel ohne gröbere Mängel. ■

PRO
- Nette Cartoon-Grafik
- Großer Umfang

CONTRA
- Auf Dauer eintönig
- Öde Schleichabschnitte

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	68

Text | Christoph Schuster

HARVEST MOON: DEINE TIERPARADE

Mit über zwei Jahren Verspätung doch noch ins Paradies?

Genre: Simulation | **Entwickler:** Marvelous Entertainment |
Hersteller: Rising Star Games | **Termin:** 19. November 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

In Japan erschien **Harvest Moon: Deine Tierparade** bereits im Oktober. Im Oktober 2008. Jetzt schafft es das Spiel zwar endlich nach Deutschland, doch man merkt ihm sein Alter an. Die Grafik wirkt trotz des einfachen, serientypischen Knuddelstils schwach und unzeitgemäß. Die Wii-Steuerung wird so gut wie gar nicht eingesetzt, praktisch alles passiert durch Knöpfedrücken. Dazu erbt der neue Teil alte Serienfehler wie den zähen Einstieg, die teils unkomfortable Steuerung und die zu wenigen Erklärungen für Neueinsteiger. Also alles doof? Nein, das lange Warten auf die Tierparade hat sich dennoch gelohnt. Trotz aller Macken schlägt sich das neue **Harvest Moon** besser als die bisherigen Wii-Teile. Das Farmleben macht nach einiger Eingewöhnungszeit massig Spaß und die Geschichte rund um eine Erntegöttin motiviert viele Stunden. ■

PRO
- Motivierendes Spielprinzip
- Großer Umfang für massig Spaß

CONTRA
- Technisch schwache Umsetzung
- Zäher und unkomfortabler Einstieg

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	--

SCREEN-INFO

Nintendo ließ uns die Wahl: entweder **Golden Sun** nur wenige Stunden zu spielen und eigene Bilder zu knipsen oder eine spielbare Version zu behalten, im Gegenzug aber auf (teilweise englische) Screenshots von Nintendo angewiesen zu sein. Um uns das bestmögliche Urteil über **Golden Sun** bilden zu können, entschieden wir uns für die zweite Option. Wir versichern euch jedoch, dass die von uns gezeigten Bilder der Grafikqualität des Spiels voll und ganz entsprechen.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Camelot Software Planning | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 10. Dezember 2010

GOLDEN SUN
DIE DUNKLE DÄMMERUNG

Text | Viktor Eippert

Der neueste Teil der **Golden Sun**-Reihe hält sich an das bewährte Rezept und trumpft mit einer grandiosen Grafik auf.

FAQs

Was, wenn ich die Vorgänger nie gespielt habe? Sollte ich das erst nachholen?
Nein, das ist nicht nötig. Die ersten beiden Teile sind natürlich echte Hits und es lohnt sich immer, sie zu spielen. Doch auch ohne Vorwissen kommt ihr in **Golden Sun: Die dunkle Dämmerung** gut zurecht. Das liegt vor allem daran, dass die Entwickler ein interaktives Lexikon ins Spiel eingebaut haben, in dem alle wichtigen Begriffe, die man aus den Vorgängern kennt, erklärt werden.

Geht es in der Geschichte erneut um Isaac und seine Freunde?
Nein, diesmal schlüpft ihr in die Rolle von Matthew, Isaacs Sohn. Da die Gruppe allerdings zu großen Teilen aus Kindern der ursprünglichen Krieger von Vale besteht, fühlt sich das neue Abenteuer sehr vertraut an – insbesondere da die Kinder die markantesten Charakterzüge ihrer Eltern geerbt haben und sich sehr ähnlich verhalten. Zudem tauchen viele alte Bekannte wieder auf.

Was hat es überhaupt mit der Alchemie und der Psynergy auf sich?
Alchemie ist die Manipulation der Elemente Feuer, Wasser, Wind und Erde. Durch diese Manipulation können Adepten wie Matthew Psynergys nutzen, die mit Zaubern aus anderen Fantasy-Settings vergleichbar sind. Mit der richtigen Psynergy kann man schwere Objekte bewegen, Feuer entfachen, Wirbelstürme erzeugen, Wunden heilen, Wasser zu Eis gefrieren und noch vieles mehr.

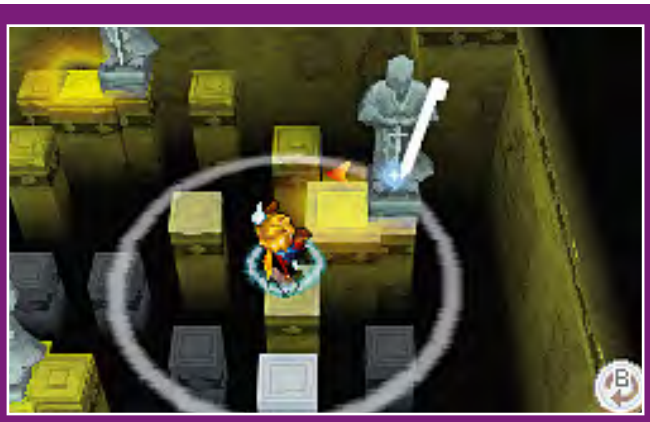
Knüpft die Geschichte direkt an die Vorgänger an oder beginnt sie von Neuem?
Ja und nein. Die Geschichte von **Golden Sun: Die dunkle Dämmerung** spielt 30 Jahre nach den Ereignissen von **Golden Sun: Die vergessene Epoche**. Die Krieger von Vale haben seither am Aleph-Berg Wache gehalten, um die Auswirkungen auf die immer noch instabile Welt Weyard zu beobachten. Somit ist es keine völlig neue Story, aber es liegt eine große Pause dazwischen.

Was hat sich seit dem Zwischenfall mit der Goldenen Sonne in Weyard verändert?
Der unglaubliche Energieausstoß der Goldenen Sonne hat sich merklich auf Weyard ausgewirkt. Die Kontinente haben sich verschoben, neue Reiche sind entstanden und neue Lebewesen sind aufgetaucht. Auch die Beziehung der Menschen zur Alchemie hat sich verändert: Die Krieger von Vale sind nun legendär und die Anwendung von einfachen Psynergys gehört nun zum Alltag.

STORY UND DIALOGE

30 Jahre sind seit der Rettung Weyards durch Isaac und seine Freunde ins Land gezogen. Seitdem wachen diese Helden mit Argusaugen über die Aktivitäten am Aleph-Berg, wo die Goldene Sonne seinerzeit die Welt vor der totalen Zerstörung rettete. Denn seit einigen Tagen tauchen überall mysteriöse Psynergy-Vortexe auf, die die Psynergy der Welt und auch der Adepten in ihrer Nähe absaugen. Als das für die Beobachtungen notwendige Fluggerät zerstört wird, ziehen die Kinder der einstigen Krieger von Vale los, um Material für die Reparatur zu besorgen. Ihr übernehmt die Rolle von Isaacs Sohn Matthew, der die Gruppe der Junghelden anführt. Und wie die Geschichte oft so spielt, entwickelt sich aus dem überschaubaren Ausflug ein waschechtes Abenteuer, in dessen Verlauf sich herausstellt, dass Matthew und seine Freunde dazu auserkoren sind, erneut die Welt zu retten. Dazu müssen sie ganz Weyard bereisen, herausfinden, was es mit den seltsamen Vortexen auf sich hat, und viele Gefahren bewältigen. Die Story weiß zu gefallen und fügt sich sinnvoll in die die bisherigen Geschehnisse ein, auch wenn sie sich nicht explizit von anderen Fantasy-Rollenspielen abhebt. Nicht ganz so überzeugend ist die Präsentation der Geschichte: In regelmäßigen Abständen müsst ihr euch durch recht nüchterne Textdialoge drücken, die besonders in den ersten Stunden etwas zu zahlreich sind und somit den ansonsten guten Spielfluss stören.

Abschied: Isaac (links) schickt seinen Sohn Matthew (rechts) in die weite Welt hinaus, damit er Erfahrungen sammelt.



Klassisch: Solch simple Schieberätsel gilt es in **Golden Sun** des Öfteren zu bewältigen.

Abkühlung: Ist das Feuer erst gelöscht, kommt ihr über die Säulen auf die andere Seite.

DAS GAMEPLAY

Oberwelt: Ihr bereist Weyard auf einer Abenteuerkarte, auf der es jederzeit zu Zufallskämpfen kommen kann.

Zwar hat sich Weyard in den 30 Jahren ziemlich verändert und ihr spielt nun die nächste Generation der Krieger von Vale, doch das Spielprinzip ist das gleiche. Auch das neueste **Golden Sun** ist in das Gewand eines klassischen Japano-Rollenspiels gehüllt: Ihr streift mit vier Helden durch die Landstriche von Weyard, helft den Bewohnern verschiedener Städte, deckt euch dort mit neuen Waffen und Rüstungen ein, kämpft gegen Monster, sammelt magische Helfer namens Dschinn und löst mithilfe der aus den Vorgängern bekannten Psynergy-Fähigkeiten haufenweise kleine Rätsel.

Jetzt könnte man Camelot Software Planning natürlich Innovationsarmut vorwerfen, da all diese Elemente genauso schon in den Vorgängern vorkamen. Doch welchen Grund sollten die Entwickler haben, das komplette System grundlegend umzukrempeln, wenn es doch so gut funktioniert und richtig Spaß macht? Exakt: gar keinen! Denn auch heute noch funktioniert der Mix aus Dschinn-Sammelwahn, taktischen Rundenkämpfen und Rätseln ausgezeichnet.

Taktisch: Die Kämpfe, in denen ihr eure Aktionen stets neu wählt, werden rundenweise ausgetragen.

DIE MACHT DER ADEPTEN: PSYNERGY

Wie in den beiden Vorgängern sind Alchemie und die damit verbundenen Psynergys die treibenden Kräfte Weyards. Dabei handelt es sich um Zauber, die Adepten die Macht über die vier Elemente gewähren – Adepten wie Matthew und seinen Freunden. Welche Psynergys ein Adept beherrscht, hängt von den ihm zugewiesenen Dschinn, seinem Element und mächtigen Artefakten ab, die man im Verlauf des Spiels findet. Das Besondere an Psynergy: Im Vergleich zu Zaubern aus anderen Rollenspielen wird sie nicht nur im Kampf genutzt, sondern auch auf der Abenteuerkarte! Mit der Psynergy „Wachstum“ kann Matthew beispielsweise wilde Ranken wachsen lassen, um an höher gelegene Orte zu klettern. Setzt er dieselbe Fähigkeit im Kampf ein, so werden seine Feinde durch Ranken aus dem Boden geschädigt. Ein weiteres Beispiel für den vielseitigen Einsatz von Psynergy ist der Feuerball. Im Folgenden erklären wir euch anhand des Feuerballs, wie Psynergy im Kampf und für Rätsel eingesetzt werden.

Psynergy in Kämpfen

Wenn ihr in einen Kampf mit Monstern geratet, ist Psynergy die gängigste Methode, diese zu besiegen. Viele Psynergys treffen gleich mehrere Feinde, was sie ausgesprochen durchschlagskräftig macht. Werft ihr etwa einen Feuerball auf ein Monster, wird es geröstet und nimmt ordentlich Feuerschaden. Ihr könnt die Monster natürlich auch mit normalen Waffentreffern verkloppen, mit den Fähigkeiten der Dschinn aufs Korn nehmen oder mit Sonderfähigkeiten seiner Waffen verwunden. Letztere erlernen die Helden mit der Zeit automatisch und setzen sie ebenfalls von alleine ein. Das ist etwas unpraktisch, denn oftmals führten unsere Recken während unseres Tests Rundumattacken auf einzelne Feinde aus und ließen das im Gegenzug bei großen Gruppen öfter als nötig bleiben. Wir hätten uns eine direkte Kontrolle der Sonderfähigkeiten gewünscht! Das hätte den taktischen Tiefgang in den Kämpfen weiter erhöht und mehr Möglichkeiten geboten.

Psynergy für Rätsel

Außerhalb der Kämpfe hilft eben genannter Feuerball weiter, wenn Eisblöcke oder bösartige Pflanzen den Weg versperren. Werft ihr einen Feuerball darauf, schmilzt beziehungsweise verbrennt das Ziel und der Pfad ist nicht mehr blockiert. Mit der Zeit verfügt ihr über ein richtig großes Repertoire an Psynergys, um die verschiedenen Schalter-, Dreh- und Schieberätsel lösen zu können. Unter diesen hilfreichen Psynergys befindet sich auch die „Offenbarung“. Dieser Zauber zeigt an, welche anderen Psynergys an der derzeitigen Stelle sinnvoll sind, und hilft dadurch bei den Rätseln – sehr praktisch bei harten Kopfnüssen! Für eine schnellere Handhabung könnt ihr auch jederzeit zwei häufig benötigte Psynergys auf die Schultertasten legen. Und damit euch die Psynergy-Punkte zum Zaubern anhand der vielen Rätsel nicht zu fix ausgehen, regenerieren diese in Dungeons deutlich schneller.

Feuerrodung: Setzt man vergiftete Pflanzen wie die am linken Bildrand in Brand, so eröffnen sich neue Wege und man kommt tiefer in den abgebildeten Wald.

Feuriges Temperament: Matthew schleudert einen lodernden Feuerball auf seine Gegner und lässt sie dadurch richtig alt aussehen!

SPIELWELT UND GRAFIK

Besonders positiv fielen uns beim Testen von **Golden Sun** die schöne Grafik und die vielfältige Spielwelt auf. Ihr passiert auf euren Abenteuern zugige Bergspitzen, einen verschollenen Pfad über den Wolken, einen schaurigen Wald, verschiedenste Tempel, eine Stadt unter Wasser, ein fernöstlich angehauchtes Reich und, und, und. All die verschiedenen Orte sind nicht nur angenehm abwechslungsreich und atmosphärisch, sondern auch hübsch und stimmig designt. Seine optische Trumpfkarte spielt **Golden Sun** allerdings in Kämpfen aus: Die Effekte von Psynergys sind richtig schick und die Beschwörungssequenzen sehen so cool aus, dass man sie gar nicht oft genug benutzen kann – von ihrer Macht ganz zu schweigen. Hier haben die Entwickler wirklich ganze Arbeit geleistet.

DYNAMISCHE KLASSENWAHL UND ZAUBER DANK DSCHINN

Dschinn sind magische Geister, die anhand der Elemente in vier Kategorien unterteilt werden: Venus (Erde), Merkur (Wasser), Mars (Feuer) und Jupiter (Wind). Die Dschinn müsst ihr euch zunächst in Kämpfen auf der Weltkarte verdienen oder in Dungeons und Städten finden und fangen. Dschinn haben verschiedene Einflüsse auf das Spielgeschehen und sind daher sehr wichtig:

Zunächst wird jeder Geist einem Helden zugewiesen. Das erhöht die Statuswerte der Spielfigur und bestimmt, welche Psynergys er zur Auswahl hat. Darüber hinaus wird die Klasse von Matthew und seinen Freunden durch die zugewiesenen Dschinn bestimmt, was sich nochmals stark auf die Statuswerte auswirkt. Hat Matthew etwa vier Venus-Dschinn angelegt, ist er ein Ritter und verfügt über viele Lebenspunkte. Mit vier Merkur-Dschinn wird er hingegen zum Kavalier, was seine Verteidigung erhöht. Je mehr Dschinn eine Figur unterstützen, desto höher fallen diese Bonuswerte aus. Zudem bietet das unzählige Kombinationsmöglichkeiten, die zum Experimentieren einladen. Eine Einschränkung gibt es allerdings: Die Dschinn müssen ausgewogen auf alle Helden verteilt werden.

Aber das ist noch nicht alles! Mit den Helden verbundene Dschinn können im Kampf für Spezialfähigkeiten genutzt werden. In dem Fall löst sich der Elementargeist vom Träger und steht danach der ganzen Gruppe zur Verfügung. Dadurch büßt der Held allerdings den Attributsbonus dieses Geistes ein. Im Gegenzug können freigesetzte Dschinn für Beschwörungen genutzt werden – die mit Abstand mächtigsten Attacken überhaupt. Der taktische Einsatz der Elementargeister entscheidet daher oftmals über Sieg oder Niederlage und ist besonders in Bosskämpfen unerlässlich.

Fest für die Sinne: Beschwörungen sehen top aus und verursachen viel Schaden.

Menschenscheu: Dschinn verstecken sich oft an entlegenen Orten wie in dieser Höhle.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	
Tasten/Touchpen	
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Gut versteckt: An solchen verborgenen Altären erhaltet ihr starke Beschwörungen, die mit Dschinn verschiedener Elemente herbeigerufen werden.

DIE MEINUNG • VIKTOR EIPPERT

„Golden Sun ist zwar klassisch, aber sehr stimmig."

Mein Vorurteil › Bei der harten Konkurrenz durch **Dragonquest IX: Hüter des Himmels** wird es **Golden Sun: Die dunkle Dämmerung** nicht leicht haben.

Die Dunkle Dämmerung orientiert sich stark an seinen Vorgängern und behält das gut durchdachte Spielprinzip rigoros bei. Und das finde ich auch wirklich gut so, denn die Mischung „Rätsel lösen, Elementargeister sammeln und Monstern rundenweise auf die Rübe kloppen" ist für mich aus **Golden Sun** nicht wegzudenken. Schon allein die tolle Grafik und der große Umfang sind den Preis wert. Besonders Fans der Vorgänger und Liebhaber klassischer Rollenspiele werden mit diesem Spiel viel Freude haben!

WERTUNGEN

PRO

- Zahlreiche, gute Rätsel
- Zig Dschinn-Kombinationen
- Coole Beschwörungen
- Schöne, vielfältige Spielwelt
- Schicke Grafik
- Lange Spielzeit

CONTRA

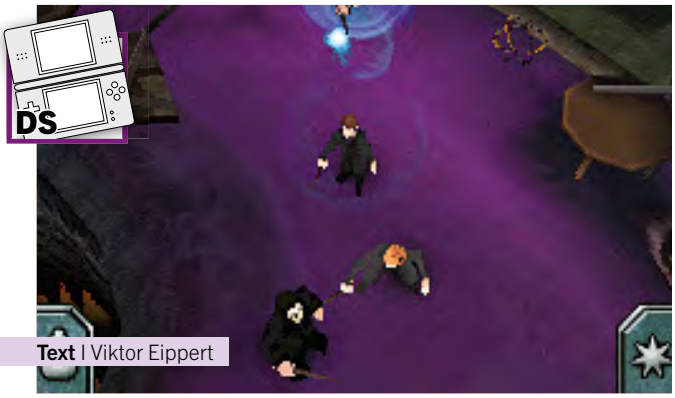
- Zu textlastige Dialoge
- Keine Kontrolle über Waffenfähigkeiten

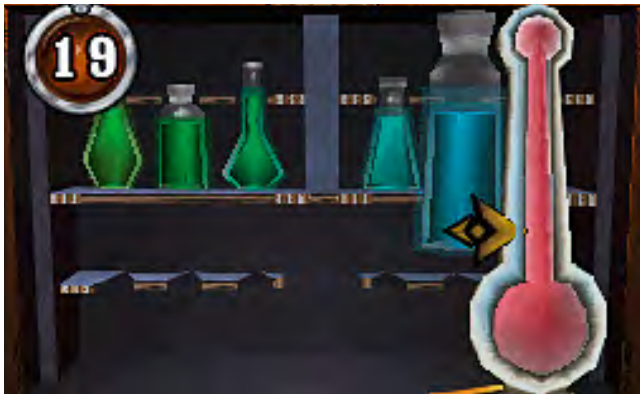
GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	--





Text | Viktor Eippert

HARRY POTTER
UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES TEIL 1

Hier fehlt jegliche Spur von zauberhaften Momenten!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Electronic Arts | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 18. November 2010 | **USK:** Ab 6 Jahren

Erneut verschlägt es Harry Potter auf den Nintendo DS. In **Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 1** nehmt ihr während der wichtigsten Szenen aus dem Film das Schicksal der jungen Helden selbst in die Hand. Und das bedeutet vor allem kämpfen, kämpfen und noch mehr kämpfen! Ihr steuert Harry dabei mit dem Touchpen durch die Spielareale und verschießt wild Zauber auf die angreifenden Todesser. Dazu tippt ihr lediglich kurz auf euer Ziel und schon feuert Harry einen Zauber darauf. Hin und wieder lockern Minispiele, etwa das Trank-Brauen, das stumpfsinnige Gameplay auf. Auch die Steuerung lässt zu wünschen übrig, denn es kommt viel zu oft zu Fehlinterpretationen eurer Stylus-Eingaben – unschön! Die Grafik, insbesondere die Charaktermodelle, wirkt klobig und lieblos hingeschludert. Selbst für Fans eine Zumutung! ■

PRO
- ⊕ Nette Minispiele

CONTRA
- ⊖ Schlecht durchdachte Steuerung
- ⊖ Es ist schwer, der Story zu folgen.
- ⊖ Eintöniges Gameplay
- ⊖ Pixelige Grafik

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
55	52

Text | Christoph Schuster

HARVEST MOON
DIE SONNENSCHEININSELN

Bauer sucht Frau und findet stattdessen Spiel fürs Leben.

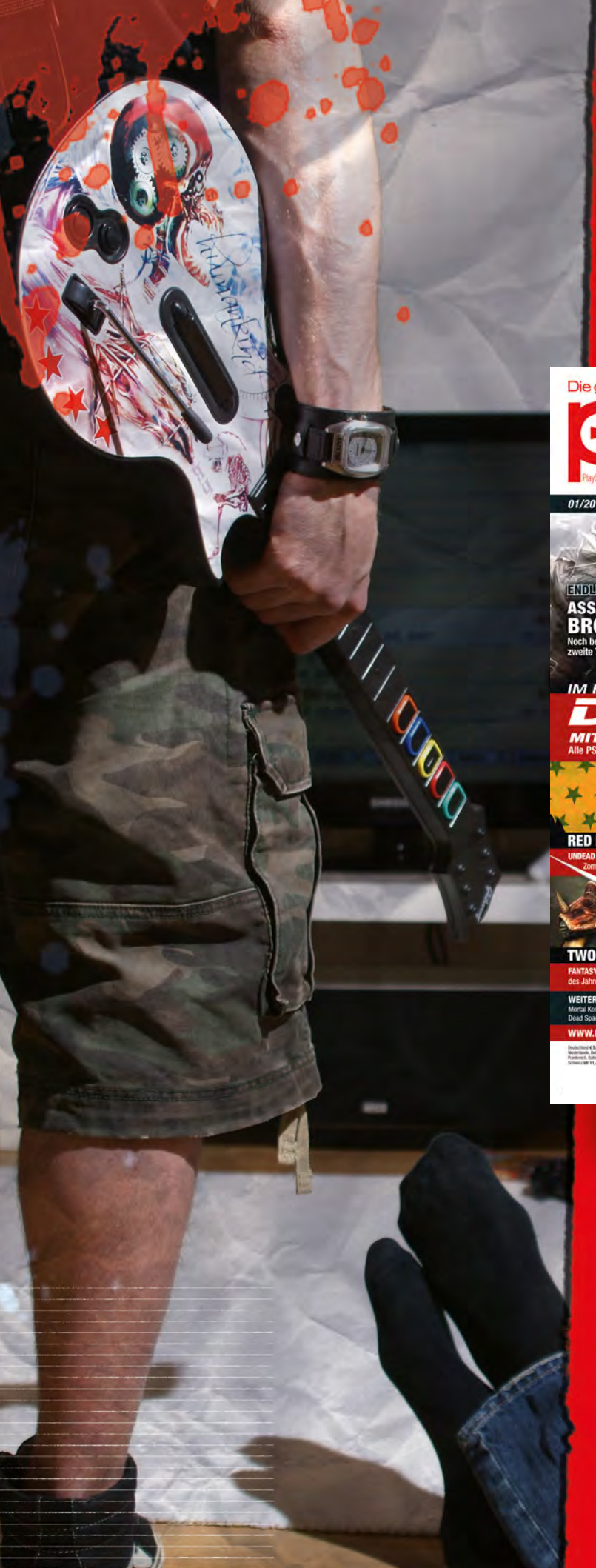
Genre: Simulation | **Entwickler:** Marvelous Interactive | **Hersteller:** Rising Star Games | **Termin:** 19. November 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

Der Erfolg von **Harvest Moon** liegt zum Teil darin begründet, dass sich das Spielprinzip seit fast 15 Jahren kaum verändert hat. Ihr startet mit einem kleinen Hof und baut diesen zur florierenden Farm aus. Dazu freundet ihr euch mit Nachbarn an und findet den Pixelpartner fürs Leben. Dieses System funktioniert hier wieder super, denn die Steuerung wurde im Vergleich zum Vorgänger **Inselparadies** deutlich verbessert und die Grafik ist stimmig. Der Knuddellook ist natürlich Geschmackssache, aber sonst trüben bloß die Dorfbewohner die fröhliche Stimmung, mit denen ihr ständig reden müsst, um im Spiel voranzukommen. Dummerweise sind diese Figuren nämlich echt langweilig und ihr Gequassel wiederholt sich seeehr oft. Dafür heben gute Stylus-Minispiele die Laune und die Aufgabe, versunkene Inseln wieder aufsteigen zu lassen, motiviert lange. Bis zu 100 Stunden Spaß bietet das neue **Harvest Moon** und ist trotz zähen Einstiegs der bisher beste Teil für unterwegs. ■

PRO
- ⊕ Extrem lange Spielzeit
- ⊕ Sehr motivierendes Gameplay

CONTRA
- ⊖ Langwieriger Einstieg
- ⊖ Uninteressante Dorfbewohner

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--

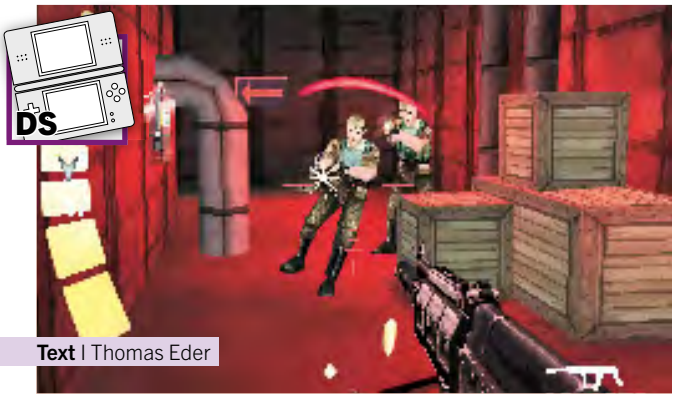


Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de

Jetzt bequem online bestellen oder abonnieren

shop.playdrei.de



Text | Thomas Eder

GOLDENEYE 007

Ist Activisions Ballerei auch auf dem DS erstklassig?

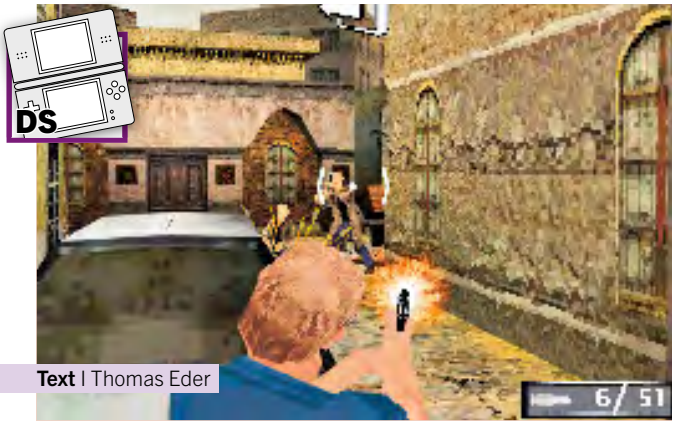
Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** n-Space | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 5. November 2010 | **USK:** Ab 16 Jahren

Da **GoldenEye** auf der Wii Spitzenwertungen absahnte, sind die Erwartungen an die DS-Fassung des Ego-Shooters sehr hoch. Doch der Handheld-Ableger wird diesen nicht gerecht: Spielerische und technische Schwächen trüben den Gesamteindruck der Ballerei – lediglich, was die Story betrifft, bekommen wir hier Gleichwertiges geboten. Die Spielfiguren sowie deren Animationen sind nur wenig ansehnlich, das Zielen via Stylus funktioniert ungenau und das zerstückelte Gameplay mag nicht so recht in Fahrt kommen. Am Sound hingegen gibt's nichts auszusetzen, was wie der solide Mehrspieler-Modus letztendlich aber nicht viel am mittelmäßigen Gesamteindruck ändert. Schade, doch zum Glück erschien mit dem Action-Titel **Blood Stone** ein weiteres 007-Spiel für den DS, das mit seinem tollen Gameplay die Fans versöhnlicher stimmen dürfte. ■

PRO
- Spannende Story
- Guter Sound

CONTRA
- Ungenaue Steuerung
- Grafisch mittelmäßig

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	68



Text | Thomas Eder

BLOOD STONE 007

Das bessere Bond-Game für unterwegs!

Genre: Action | **Entwickler:** n-Space | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 5. November 2010 | **USK:** Ab 16 Jahren

Nachdem sich das DS-**GoldenEye** wenig mit Ruhm bekleckert hat, zeigt **Blood Stone**, wie man's besser macht: Das Action-Gameplay in der Third-Person-Perspektive bietet ein viel bessers und vor allem abwechslungsreicheres Spielerlebnis als der Ego-Shooter! So blickt ihr 007 über die Schulter, was in den zahlreichen Ballerabschnitten sehr gut funktioniert, ebenso wie das Deckungssystem und die kleinen Zwischeneinlagen an Bord von Fahrzeugen wie Booten. Bei der Grafik dürft ihr euch allerdings nicht zu viel erwarten – es gibt Clipping-Fehler und ungünstige Kamera-Perspektiven; die stören das Gameplay aber zum Glück nur wenig. Die Steuerung funktioniert besser als beim DS-**GoldenEye**, wobei sie auch hier präziser hätte ausfallen dürfen. Abgerundet durch einem guten Mehrspieler-Modus ist **Blood Stone 007** das bessere **Bond** für den DS! ■

PRO
- Viel Abwechslung
- Gutes Gameplay
- Mehrspieler-Modus

CONTRA
- Mittelmäßige Optik

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
79	77

Text | Thomas Eder

CALL OF DUTY: BLACK OPS

So macht sich der Bestseller auf dem Nintendo DS!

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** nSpace | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 5. November 2010 | **USK:** Ab 18 Jahren

Das Studio nSpace kann sich nicht über wenig Arbeit beklagen: Neben den 007-DS-Ablegern hatte die Spieleschmiede die Ehre, sich um das neue **Call of Duty** für den DS zu kümmern. Heraus kam ein Shooter, der neben der Story viele Spielelemente der Heimversionen zu bieten hat, vor allem im Mehrspieler-Online-Modus für bis zu sechs Spieler auf einer Map! Darin findet ihr coole Features wie die Perks und das Extra-System, die mit zum Erfolg der „großen" **CoD**s beigetragen haben. Auch alleine macht die Weltreise durch die Krisenherde der amerikanischen Geschichte Spaß, selbst wenn die Steuerung wie zu oft einen Tick präziser sein dürfte. Während die Grafik nicht rundum überzeugt, punktet das Hosentaschen-**CoD** voll durch seinen Sound. Die Waffen klingen sehr satt, die Sprachausgabe und die durch klassische Stücke geprägte musikalische Untermalung sind auf hohem Niveau! ■

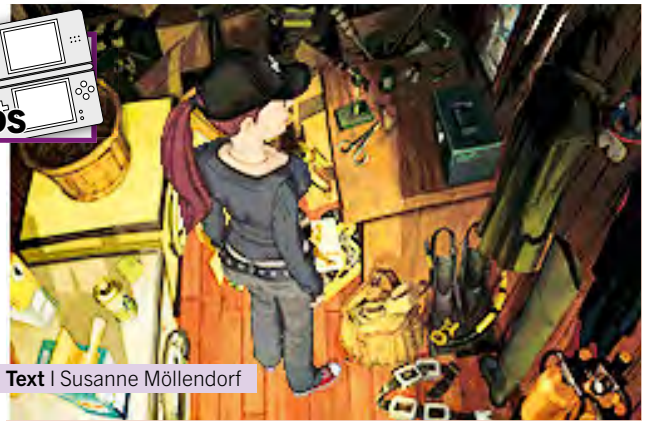
PRO

- Abwechslungsreiche Schauplätze
- Toller Sound
- Beeindruckende Online-Features

CONTRA

- Stellenweise schwache Optik

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	78



Text | Susanne Möllendorf

RUNAWAY – A TWIST OF FATE

Die Auferstehung des legendären Brain Basco

Genre: Adventure | **Entwickler:** Pendulo Studios | **Hersteller:** dtp Entertainment | **Termin:** 5. November 2010 | **USK:** Ab 12 Jahren

Als Gina auf Brains Beerdigung plötzlich einen Anruf von ihm bekommt mit der Bitte, ihn aus dem Sarg zu befreien, ahnt sie, dass es hier nicht mit rechten Dingen zugeht. Nachdem das warme Grab geöffnet wurde, darf der Spieler Brain (und später auch wieder Gina) steuern und dem Rätsel um dessen vermeintliches Ableben nach und nach auf den Grund gehen. Dabei werden in alter Adventure-Manier herumliegende Objekte zweckentfremdet, andere Charaktere ausgequetscht und der eine oder andere vollkommen realitätsferne Kniff angewendet. Das würde alles etwas leichter von der Hand gehen, wenn der DS-Screen nur nicht so schrecklich klein wäre. Man übersieht zu schnell wichtige Details! Wer noch nie die Gesellschaft von Gina und Brain genießen durfte, wird sich gelegentlich am Kopf kratzen, denn viele Dialoge beziehen sich auf die vorhergegangenen Teile. ■

PRO

- Nette Grafik
- Guter Humor

CONTRA

- Nur für Fans der Serie
- Zu viele Details für den DS-Screen

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Im Namen Ihrer Majestät: Das neue James Bond-Spiel schafft es auf den fünften Platz der der besten Ego-Shooter für die Nintendo Wii.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2		**Sin & Punishment 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**No More Heroes 2: Desperate Struggle** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3		**Metroid: Other M** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
5		**Der Schattenläufer und die Rätsel des ...** Hersteller: Konami | Spielspaß: 90 %

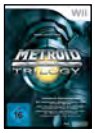
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code R** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-Up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Tournament of Legends** Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**The Conduit** Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %
4		**Call of Duty: Modern Warfare Reflex Edition** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %
5		**GoldenEye 007** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Tetris Party Deluxe** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: Schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
4		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy 2** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4		**de Blob** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
5		**Lego Indiana Jones 2** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil angekündigt. Er soll auch für Wii kommen.
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

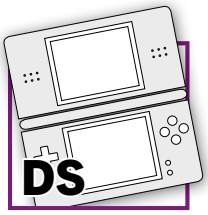
1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Monster Hunter Tri** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
3		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %
5		**Tales of Symphonia: Dawn of the New World** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den ...** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2010** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Tiger Woods PGA 2011** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5		**PES 2011** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %



Keine Neueinsteiger:
Im letzten Monat hat es kein neuer Nintendo-DS-Titel bis in die N-ZONE-Bestenlisten geschafft

ACTION

1. **GTA: Chinatown Wars**
   Hersteller: Rockstar Games
   Spielspaß: 93 %
   Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!
2. **Worms 2: Open Warfare**
   Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %
3. **Space Invaders Extreme**
   Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %
4. **COP: The Recruit**
   Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %
5. **Mega Man ZX**
   Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85 %

ACTION-ADVENTURE

1. **Zelda: Spirit Tracks**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 90 %
   Besser als **Phantom Hourglass**: Das neue **Zelda** erobert die Chart-Spitze!
2. **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3. **Castlevania: Portrait of Ruin**
   Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4. **Castlevania: Order of Ecclesia**
   Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
5. **Castlevania: Dawn of Sorrow**
   Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

ADVENTURE

1. **Last Window: Das ...**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 85 %
   Lange Spielzeit, hoher Textanteil: Ein ganz klarer Fall für Leseratten!
2. **Phoenix Wright: Ace Attorney**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3. **Hotel Dusk: Room 215**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4. **Another Code: Doppelte Erinnerung**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5. **Phoenix Wright: Trials and Tribulations**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1. **Bleach: Dark Souls**
   Hersteller: Sega
   Spielspaß: 84 %
   Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2. **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors**
   Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %
3. **Naruto: Ninja Destiny**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
4. **Naruto: Ninja Council**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
5. **Naruto: Ninja Destiny 2**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

EGO-SHOOTER

1. **Metroid Prime: Hunters**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 95 %
   Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2. **Dementium II**
   Hersteller: TopWare Interactive | Spielspaß: 85 %
3. **Call of Duty: World at War (dt.)**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %
4. **Brothers in Arms DS**
   Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83 %
5. **Call of Duty: Modern Warfare Mobilized**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %

GESCHICKLICHKEIT

1. **Bomberman 2**
   Hersteller: Konami
   Spielspaß: 92 %
   Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2. **Professor Layton und die verlorene Zukunft**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3. **Professor Layton und die Schatulle der Pandora**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4. **Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
5. **Tetris DS**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1. **New Super Mario Bros.**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 90 %
   Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2. **Kirby: Power Paintbrush**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3. **Yoshi's Island DS**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %
4. **Super Mario 64**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
5. **Sonic Rush**
   Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1. **Guitar Hero On Tour**
   Hersteller: Activision
   Spielspaß: 88 %
   Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!
2. **Guitar Hero On Tour: Decades**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %
3. **Guitar Hero: Modern Hits**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4. **Rhythm Paradise**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %
5. **Jam with the Band**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78 %

RENNSPIEL

1. **Mario Kart DS**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 94 %
   Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!
2. **Sonic & Sega All-Stars Racing**
   Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3. **Race Driver: GRID**
   Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %
4. **DTM Race Driver 3: Create & Race**
   Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84 %
5. **Trackmania DS**
   Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1. **Pokémon HeartGold/SoulSilver**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 93 %
   Ein Meisterwerk löst das andere ab: **Gold/Silber** ist das beste DS-RPG!
2. **Pokémon Platin**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3. **Pokémon Diamant/Perl**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4. **Chrono Trigger**
   Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %
5. **Dragon Quest IX**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

SIMULATION/STRATEGIE

1. **Advance Wars: Dark Conflict**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 92 %
   Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2. **42 Spieleklassiker**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3. **Advance Wars: Dual Strike**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4. **Animal Crossing: Wild World**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5. **Final Fantasy Tactics A2**
   Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

SPORTSPIEL

1. **Mario & Sonic bei den ...**
   Hersteller: Sega
   Spielspaß: 88 %
   Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!
2. **New International Track & Field**
   Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
3. **Mario Slam Basketball**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %
4. **Mario & Sonic bei den Olympischen ...**
   Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5. **Tony Hawk's American Sk8land**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 Wii PARTY
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/10
Spielspaß: 80%
Nintendos Party-Spiel hält sich weiterhin wacker auf Platz 1 der Verkaufscharts.

2	**Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
3	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
4	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
5	**SUPER MARIO GALAXY 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
6	**JUST DANCE 2**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: –
7	**FIFA 11**	Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 87%
8	**SCHLAG DEN RAAB**	Entwickler: Spielkind Hersteller: Bandai Namco	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: –
9	**STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2**	Entwickler: Lucas Arts Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 82%
10	**DIE SIMS 3**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 63%

TOP 10 LESER (Wii)

1 SUPER MARIO GALAXY 2
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/10
Spielspaß: 96%
Keine Chance, 007! An **Galaxy 2** kommt selbst James Bond mit **GoldenEye** nicht vorbei!

2	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
3	**GOLDENEYE 007**	Entwickler: Eurocom Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 86%
4	**METROID: OTHER M**	Entwickler: Team Ninja Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 91%
5	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
6	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
7	**SONIC COLOURS**	Entwickler: Team Sonic Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 86%
8	**MONSTER HUNTER TRI**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%
9	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
10	**FIFA 11**	Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 87%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
Entwickler: Retro Studios
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/10
Spielspaß: 90%
Yeah! Besser hätte das Comeback des Nintendo-Affen nicht laufen können!

2	**GOLDENEYE 007**	Entwickler: Eurocom Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 86%
3	**SUPER MARIO GALAXY 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
4	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
5	**SUPER MARIO ALL-STARS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 80%
6	**DISNEY MICKY EPIC**	Entwickler: Junction Point Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 85%
7	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
8	**METROID: OTHER M**	Entwickler: Team Ninja Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 91%
9	**SONIC COLOURS**	Entwickler: Team Sonic Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 86%
10	**DJ HERO 2**	Entwickler: FreeStyleGames Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 90%

TOP 10 SATURN (DS)

1 PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT
Entwickler: Level-5
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/10
Spielspaß: 91%
Weiterhin auf der Pole-Position: das neueste **Layton**-Abenteuer.

2	**ART ACADEMY: ZEICHEN- UND MALTECHNIKEN SCHRITT ...**	Entwickler: Headstrong Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 77%
3	**POKÉMON RANGER: SPUREN DES LICHTS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 75%
4	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	**BEYBLADE - METAL FUSION**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 56%
6	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
7	**LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA**	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 02/08 Spielspaß: 83%
8	**DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/10 Spielspaß: 90%
9	**FIFA 11**	Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 78%
10	**MARIO UND SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%

TOP 10 LESER (DS)

1 NEW SUPER MARIO BROS.
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/06
Spielspaß: 90%
Nach nur einem Monat verliert holt sich Mario den Spitzenplatz zurück.

2	**PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/12 Spielspaß: 91%
3	**POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER**	Entwickler:Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
5	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
6	**DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/10 Spielspaß: 90%
7	**SONIC COLOURS**	Entwickler:Team Sonic Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 86%
8	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
9	**TETRIS PARTY DELUXE**	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 90%
10	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/09 Spielspaß: 90%

TOP 10 REDAKTION (DS)

1 PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT
Entwickler: Level-5
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/10
Spielspaß: 91%
Dauerbrenner: Auch das N-ZONE-Team ist noch fleißig am Rätseln!

2	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
4	**TETRIS PARTY DELUXE**	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 90%
5	**DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/10 Spielspaß: 90%
6	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
7	**POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: –
8	**TRACKMANIA TURBO**	Entwickler: Focus Hersteller: dtp Entertainment	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 81%
9	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphadream Corp. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
10	**SUPER SCRIBBLENAUTS**	Entwickler: 5th Cell Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 85%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

735447

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Christoph Kraus

CAVE STORY

Art: WiiWare I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Studio Pixel, Nicalis I **Termin:** 10. Dezember 2010 I **Preis:** 1.000 Nintendo-Points

Mehr Retro-Charme geht nicht: Willkommen in den Achtzigern!

Unser Vergleich zeigt dieselbe Spielszene – links mit Retro-Grafik, rechts modern.

Würdet ihr anhand dieser Karte erkennen, wo es weitergeht? Wir jedenfalls nicht!

Was kommt heraus, wenn man das Lauf-Spring-Schieß-Spielprinzip von **Metroid** mit der Levelgestaltung von **Castlevania** kreuzt und als Hauptdarsteller einen Knirps hinzufügt, der frappierend an Kid Icarus erinnert? Des Rätsels Lösung: **Cave Story**! Das nostalgisch aussehende Jump & Run ist ein Paradebeispiel dafür, dass einfach gestrickte Jump & Runs auch heute noch funktionieren. Der Erkundungsaspekt ist zwar nicht so komplex geraten wie beim Samus-Aran-Abenteuer, dafür begeistern der Retro-Soundtrack, die gute Atmosphäre, die intuitive Steuerung und die Tatsache, dass es die Entwickler schafften, im Jahre 2010 ein Spiel abzuliefern, das aussieht und sich so spielt wie ein NES-Spiel von 1985. Das muss man erst einmal hinkriegen! Leider ist die Übersichtskarte recht wirr geraten. Sie verschafft kaum Klarheit, da man nicht vernünftig in die Karte hineinzoomen kann. Auch die Wegfindung ist manchmal unklar. **Cave Story** richtet sich in erster Linie an Retro-Liebhaber, die Designpatzer verzeihen.

WERTUNG 8 VON 10

Text I Christoph Kraus

HYDROVENTURE

Hier schwappen die Wassermassen! Aber schwappt auch der Spielspaß über?

Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** Curve Studios I **Termin:** 24. Dezember I **Preis:** 1.200 Nintendo Points

Hydroventure ist ein Wii-Ware-Spiel, wie wir es mögen: Es ist spritzig, kreativ und unterscheidet sich vom spielerischen Einheitsbrei, der uns sonst manchmal im Shop-Kanal erwartet. Im Prinzip macht ihr nichts weiter als eine Wasserpfütze – die nach und nach zu einer gewaltigen Flut anwächst – durch die Levels zu steuern. Das geschieht einzig und allein durch Neigen der Wii-Fernbedienung nach links und rechts. Doch die Entwickler spendierten dem etwas anderen Abenteuer derart viele Feinheiten – etwa Schalter, die man aktivieren muss, oder Wippen, über die sich das Wasser bugsieren lässt –, dass wir eine klare Kaufempfehlung für geduldige Knobelfreunde aussprechen. Denn zum Freischalten neuer Areale muss man ganz schön viel Zeit investieren. Wen das nicht stört, der bekommt für umgerechnet 12 Euro einen einzigartigen WiiWare-Titel mit einem etwas anderen Spielprinzip und einer richtig schönen Präsentation.

Kettenreaktion: Dieser Schalter hebt die Wand, sodass die Wassermassen in Richtung Mühlrad weiterschwappen.

Erreicht die Flut das Aquarium, schaltet ihr einen Regenbogentropfen frei. Dieser lässt euch in neue Gebiete vordringen.

WERTUNG 8 VON 10

Text I Christoph Kraus

CHICK CHICK BOOM!

Art: WiiWare I **Genre:** Action I **Entwickler:** tons of bits I **Termin:** 29. Okt. 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Bei dieser Gacker-Gaudi werden die Hühner im Stall verrückt!

Der Wii-Shop-Kanal scheint im Moment die liebste Spielwiese deutschsprachiger Entwickler zu sein: Nach dem Münchener Jump & Run **Jett Rocket** und dem Wiener Knobelspiel **And Yet It Moves** beweisen nun die Entwickler von tons of bits aus Frankfurt, dass sie witzige Ideen und amüsantes Gameplay vereinen können. Bis zu vier Spieler duellieren sich in **chick chick BOOM!** darum, wer die widerstandsfähigste Hühnermeute hat. Gekämpft wird dabei mit harten Bandagen: Klaviere, die vom Himmel herabfallen, gehören genauso zum Arsenal wie fleischfressende Pflanzen mit Heißhunger auf gegnerische Hühner. Um dieses Kriegsgerät der etwas anderen Art zu aktivieren, zeichnet ihr mit der Wii-FB eine Linie nach, was ziemlich witzig umgesetzt ist. Das Spiel ist alleine nur bedingt unterhaltsam, entfaltet seinen Spaß allerdings, wenn zwei, drei oder vier Hühnerwirte gegeneinander antreten. Dank sauberer Programmierung, einer großen Portion Humor und dem guten Gameplay steht fest: Deutschsprachige Entwickler haben im Wii-Shop-Kanal offensichtlich gerade einen Lauf!

WERTUNG 8 VON 10

Oben: Das sind die Energieleisten der beiden Teams.
In der Mitte: Hier spielt sich das Kampfgeschehen ab. Man beachte den Maiskolbenmann im Hintergrund, der die Hühner mit neuer Kraft versorgt.
Unten: Diese Schaltflächen aktivieren die Attacken, die eure gefiederten Krieger ausführen.

Text I Christoph Kraus

NEUES PERSONAL IN DER WARIOWARE-FABRIK

Kreative WiiWare-Entwickler – zwei von ihnen aus Deutschland – machen einen auf Wario!

Man muss zugeben, dass sich Nintendo bemüht, seine Spiele möglichst lange „warm zu halten". Der Mario-Konzern lässt selbst ältere Titel nicht fallen, nachdem sie veröffentlicht sind, sondern versorgt sie hin und wieder mit Extrafunktionen und -gegenständen, beispielsweise neuen Pokémon oder **Animal Crossing**-Gegenständen. Diesen Monat erwarten euch gleich sieben neue Minispiele für das WiiWare-Programm **WarioWare: Do It Yourself Showcase**. Alle stammen von mehr oder weniger bekannten Entwicklern. N-ZONE-Leser dürften sich bestimmt über die Minispiele von Manfred Linzner und Felix Bohatsch freuen – zwei deutschsprachige WiiWare-Programmierer.

Veröffentlichung	Entwickler	Studio	Bekannt durch
19. November	Bo Strandby	Press Play	Max & the Magic Marker
26. November	Fabian Akker	Ronimo Games	Swords & Soldiers
03. Dezember	Collin van Gikel	Two Tribes	Toki Tori
10. Dezember	Manfred Linzner	Shin'en	Nanostray
17. Dezember	Felix Bohatsch	Broken Rules	And Yet It Moves
24. Dezember	Überraschung zu Heiligabend		
31. Dezember	Überraschung zu Silvester (vom selben Entwickler wie oben)		

In diesem Minispiel von Bo Strandby müsst ihr den Typen mit dem Buntstift eliminieren. Für **WarioWare**-Kenner eine Fingerübung!

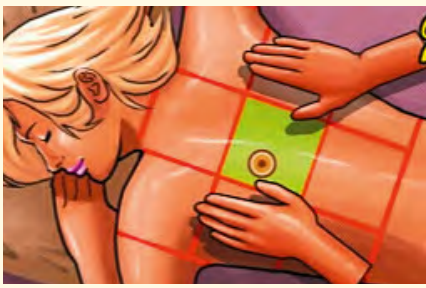
KURZ ERINNERT

BIT.TRIP FATE

Was haben wir uns gefreut, als Gaijin Games einen neuen Teil der **Bit.Trip**-Serie angekündigt hat. **Fate** – so heißt der neueste Ableger – ist ein Ballerspiel, in dem ihr mit eurem Pixelmännchen auf festen Bahnen durchs Universum schwebt und auf Knopfdruck die heranrückenden Widersacher wegfegt. Der Abwechslungsgrad ist allerdings nicht allzu hoch und auch das Leveldesign hat uns beim Vorgänger **Bit.Trip Runner** besser gefallen. Musik und Präsentation sind allerdings erstklassig – dafür kennen und lieben wir eben die Serie. ck

Art: WiiWare I Genre: Action
Termin: 19. Nov. I Preis: 800 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

ENJOY YOUR MASSAGE



Das Studio, das **Enjoy your Massage** in den Wii-Shop-Kanal brachte, gibt es zwar schon seit 16 Jahren, aber bislang hat es nur belanglose PC- und Handyspiele veröffentlicht. Das erste WiiWare-Projekt ist qualitativ leider keinen Deut besser: Man klickt sich durch öde Standbilder und knetet der Reihe nach die Rücken der massagebedürftigen Patienten durch. Aber offenbar hatten die Entwickler nicht die Muße, ein anständiges Spielprinzip drumherum zu stricken: Letztendlich gilt es einfach nur, sich alle Körperpartien einzuprägen, die nacheinander auf dem Bildschirm aufblinken, und diese dann anzuklicken. Kurz und knapp: Laaaaangweilig! ck

Art: WiiWare I Genre: Geschicklichkeit
Termin: 12. Nov. I Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 3 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text I Christoph Kraus

IVY THE KIWI? MINI

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Prope I
Termin: 19. November 2010 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Es ist kein Strauß, es ist kein Huhn – es ist ein Kiwi!

Das Spielprinzip dieses Knobel-Jump&Runs hat sich der **Sonic**-Erfinder Yuki Naka erdacht. Darin steuert ihr einen Kiwi – das Tierlexikon verrät, dass es sich um einen Laufvogel Neuseelands handelt – durch 50 Levels, sammelt Federn ein und findet hoffentlich bis zum Ablauf der Zeit den Ausgang. Gespielt wird ausschließlich mit dem Touchpen. Mit diesem zeichnet ihr Efeuranken auf den Bildschirm, auf denen sich der Kiwi schließlich fortbewegen kann. Uns gefällt **Ivy the Kiwi?** zwar in puncto Gameplay recht gut, allerdings reagiert die Steuerung bisweilen etwas zu sensibel, sodass das Bestimmen von Ivys Bewegungsrichtung manchmal zur Geduldsprobe wird. Zudem versperrt das Efeugewächs in manchen Arealen den Weg. Für fünf Euro liefert Naka aber einen guten DSiWare-Vertreter ab.

WERTUNG 7 VON 10

Mit der Hand lässt sich der Kiwi in die Luft katapultieren. Manchmal trifft der Spieler allerdings nicht die richtige Ranke. Das nervt.

Das Spielprinzip ist denkbar simpel: Man zeichnet Efeupflanzen auf den Bildschirm, damit Ivy auf ihnen zum Ziel flitzt.

Text I Christoph Kraus

DIVERGENT SHIFT

Für diese Art von Spiel hat der DS zwei Bildschirme!

Genre: Jump & Run I **Entwickler:** Intrinsic Games I **Termin:** Ende 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Warum steht Kirra oben in der Luft herum? Sie hängt unten an einem Baumstamm fest.

Kennt ihr noch den Spieletitel **Chronos Twins**, den es inzwischen für WiiWare, Nintendo DS und DSiWare gibt? Dort musste man seine Spielfigur gleich doppelt im Auge behalten – und zwar in zwei unterschiedlichen Zeitebenen. **Divergent Shift** setzt auf dasselbe clevere Gameplay und verlangt von euch, dass ihr die Diebin Kirra sicher zum Ziel lotst, indem ihr stets beide Bildschirme beobachtet: Droht beispielsweise die Spielfigur oben in ein Stachelgewächs zu fallen und versperrt unten ein Baumstamm den Weg, müsst ihr exakt so abspringen, dass sie beide Hindernisse schadlos überwindet. Später kommen noch viele weitere Barrieren hinzu, sodass **Divergent Shift** im weiteren Verlauf richtig schwierig wird. Das DSiWare-Spiel wurde übrigens von Studenten einer kalifornischen Universität konzipiert und sollte erst für PC, dann als Nintendo-DS-Vollpreistitel erscheinen.

WERTUNG 8 VON 10

Diese Stacheln machen unserer Heldin das Leben schwer. Sowieso ist der spielerische Anspruch ab einer halben Stunde recht hoch.

Text I Christoph Kraus

NINTENDO COUNTDOWN CALENDAR

Genre: Anwendung I **Entwickler:** Nintendo I **Termin:** 19. November 2010 I **Preis:** 200 Nintendo Points

Wie viele Tage sind es eigentlich noch bis …?

Wer sich früher eine Strichliste erstellt hat, um die Tage bis zu den Sommerferien zu zählen, weiß: Vorfreude ist die schönste Freude. Ein zwei Euro günstiges Programm ermöglicht es nun, solche Countdowns auf dem DSi zu erstellen – und der Nutzen ist entgegen unserer Befürchtung sogar recht hoch. Die Software lässt euch bestimmte Termine anlegen und zeigt dann im Hauptmenü an, wie viele Tage bis zum Ereignis noch vergehen. Als sinnvoll erweist sich der **Nintendo Countdown Calendar** beispielsweise bei Erinnerungen an Geburtstage, die Frist für die Steuererklärung oder den Abfuhrtag der Restmülltonne. Wer will, kann natürlich auch die Tage bis zum Erscheinen eines Spiels zählen. Zudem verfügt die Software über eine Übersicht aller deutschen Feiertage. Deren Vollständigkeit überprüften wir – mit positivem Ergebnis: Sowohl katholische und protestantische als auch staatliche Feiertage sind lückenlos vorprogrammiert. Fazit: Das, was der **Countdown Calendar** sein will, macht er richtig gut. Dass ein gedruckter Kalender und ein Notizzettel aber kaum weniger Komfort bieten, ist dennoch nicht von der Hand zu weisen.

WERTUNG 6 VON 10

Oben wird der Kalender angezeigt, unten seht ihr alle einprogrammierten Countdowns.

Text I Christoph Kraus

NEED FOR SPEED: NITRO-X

Genre: Rennspiel I **Entwickler:** Electronic Arts I **Termin:** 26. November 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Hinterlässt dieses Rennspiel nur Reifenspuren – oder auch einen bleibenden Eindruck?

Ein Flop kann **Nitro-X** schon mal gar nicht sein – schließlich handelt es sich um eine abgespeckte Version des Vollpreisspiels **Need for Speed: Nitro**. Die Entwickler übernahmen das Spielprinzip und das technische Grundgerüst und veränderten lediglich die Missionsziele. In einem von ihnen jagt man beispielsweise als Polizist seine Rennrivalen, in einem anderen gilt es, die Gegend mit Graffiti zu beschmu… äh, zu besprühen. Uns gefällt die Möglichkeit, eigene Fotos mit der DSi-Kamera aufzunehmen und diese dann als Randgrafik auf den Strecken zu platzieren. Leider ist die Musikkulisse nicht sonderlich abwechslungsreich geraten, auch die Aufnahmequalität der Songs ist recht niedrig. Wir können daher keine vollständige Kaufempfehlung für **Need for Speed: Nitro-X** aussprechen.

WERTUNG 7 VON 10

Die Grafik von **Need for Speed: Nitro-X** ist nicht sonderlich gut, man beachte nur den tapetenhaften Hintergrund.

KURZ ERINNERT

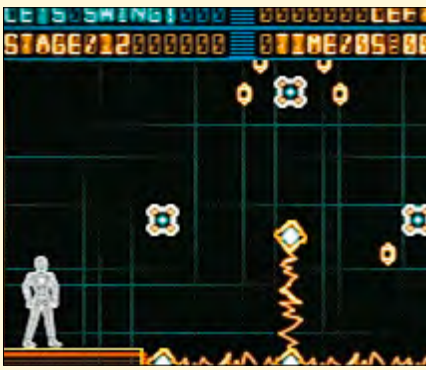
SCHLAF-TIMER

Der DSi verfügt, wie auch die alten DS-Modelle, über einen integrierten Wecker. Warum soll mal also zwei Euro für einen Schlaf-Timer berappen? Der Vorteil des Programms ist einzig und allein, dass es Zeitpunkt und Länge eurer nächtlichen Ruhe aufzeichnet und misst. Im Gegensatz zu so manchen Smartphone-Applikationen skizziert der **Schlaf-Timer** aber nicht den Unruhefaktor während des Schlafs, beispielsweise wenn ihr euch herumwälzt. Somit ist der Nutzen des DSiWare-Programms ziemlich bescheiden. ck

Termin: 29. Okt. I **Preis:** 200 Nintendo Points

WERTUNG 3 VON 10

LET'S SWING



Hier kommt das erste reine Gymnastikspiel, das es auf dem DS gibt. Im Zwei-Euro-Titel **Let's Swing**, der in die sogenannte **GO Series** eingebettet ist, steuert der Spieler einen Athleten. Dieser soll bis zum Ausgang des Levels schwingen und auf dem Weg dorthin möglichst viele Perlen einsammeln. Die Steuerung ist kompliziert und geht erst nach einigen Minuten richtig glatt von der Hand. Doch auch dann ist es noch reichlich knifflig, den Winkel und die Sprungweite bis zum nächsten Barren abzuschätzen. Zudem ist die Grafik, wie auch bei den übrigen Vertretern der Serie, extrem simpel geraten. ck

Termin: 29. Okt. I **Preis:** 200 Nintendo Points

WERTUNG 5 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge, nerdige Hintergrundartikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zu **Donkey Kong Country Returns** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch interessante Themen des letzten Monats vor, etwa mit welchen Geräten Nintendo den Markt revolutionierte und an welchem Tag der 3DS in den Handel kommt.

WANN KOMMT DER NINTENDO 3DS?

Neben Reportagen und Lösungen findet ihr auf www.videogameszone.de vor allem tagesaktuelle Meldungen aus der Nintendo-Welt. Mitte November behauptete die Online-Redaktion beispielsweise, der 3DS würde am 11. März 2011 in den europäischen Handel kommen. Sie stützte sich dabei auf eine vorausgegangene Terminangabe im britischen **Offiziellen Nintendo-Magazin**. Wir finden: Eine Veröffentlichung an diesem Tag ist sogar recht wahrscheinlich. Wir haben recherchiert:

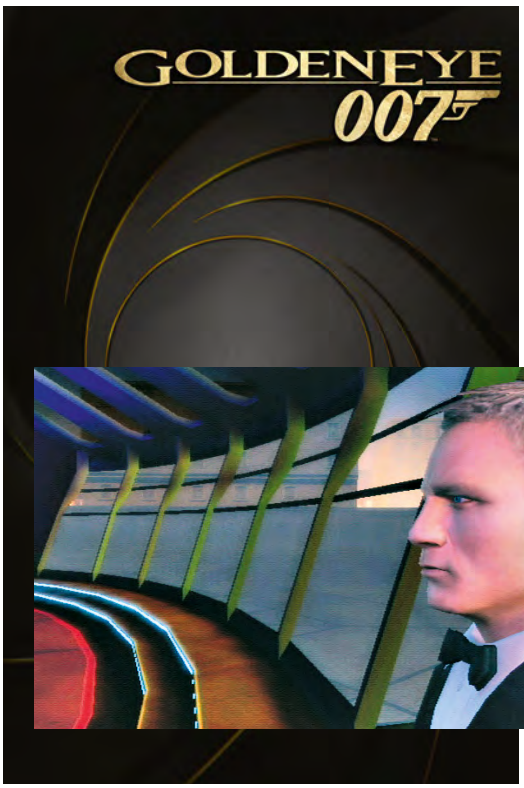
BISLANG IST BEKANNT, …

… dass der Nintendo 3DS noch im laufenden Geschäftsjahr 2010/11 erscheinen wird. Das hat der Präsident von Nintendo Japan, Satoru Iwata, immer bekräftigt.

… dass die 3D-Wunderkonsole am 26. Februar 2011 in Japan ausgeliefert wird. Es ist kaum anzunehmen, dass das Gerät schon vorher in den Westen kommt. Denn traditionell beliefert Nintendo den japanischen Handel früher als die übrigen Länder.

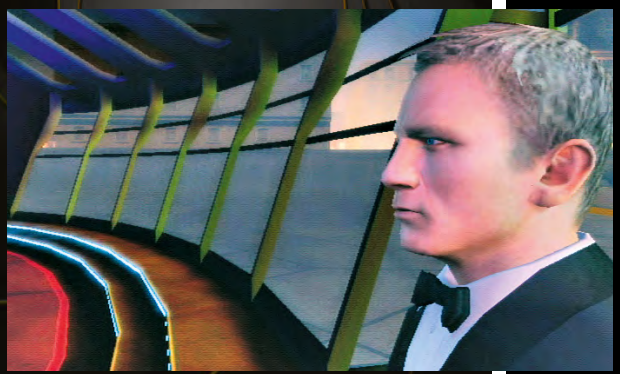
… dass der 3DS wohl an einem Freitag in Europa ausgeliefert wird. Denn an diesem Tag kommen schon seit Jahrzehnten neue Konsolen auf den Markt, sei es das Nintendo 64, der GameCube oder der DS. Es ist daher wahrscheinlich, dass Nintendo am Motto „Freitag ist Nintendo-Tag“ festhält.

Unter Berücksichtigung dieser Fakten muss der Nintendo 3DS am 04., 11., 18. oder 25. März 2011 in Europa erscheinen.



PROBLEME, 007?

Ihr beißt euch an **GoldenEye 007** die Zähne aus? Kein Problem, denn VideoGamesZone hilft weiter! Die Redaktion hat eine Video-Komplettlösung erstellt, die Wii-Agenten zu allen Missionszielen führt. Neben hilfreichen Tipps und Tricks beinhaltet die Lösung auch wertvolle Taktiken und Hilfestellungen zu den schwierigsten Levels im Spiel. Wer an einem Endgegner festhängt, dem wird natürlich ebenfalls geholfen. Sobald die Online-Redakteure etwaige Cheat-Codes in die Finger bekommen, werden sie den Beitrag selbstverständlich aktualisieren.



DIESE NINTENDO-INNOVATIONEN VERÄNDERTEN DIE SPIELEWELT

Nintendo wird oft als Motor der Videospiele-Industrie beschrieben. VideoGames-Zone-Redakteur Maik Koch hat recherchiert, welche Konsolen, Controller und Zubehörteile den Markt gehörig aufmischten.

1. DAS NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (KURZ NES)
Im Jahre 1983 brach der Videospielemarkt in den USA aufgrund massiv sinkender Verkaufszahlen zusammen. Kurz danach erschien das Nintendo Entertainment System samt Star-Klempner Super Mario und revitalisierte den Markt. Auch Samus, Link und Mega Man erlebten auf der Konsole erste Abenteuer.

2. DER GAME BOY
118,69 Millionen Stück der Erfolgskonsole konnte Nintendo bislang weltweit verkaufen. Im Set mit dem genialen Knobelspiel **Tetris** wurde das tragbare Gerät zum absoluten Hit. Bekannte Spiele sind unter anderem **Super Mario Land**, **Wario Land** oder **The Legend of Zelda: Link's Awakening**.

3. DAS SUPER NINTENDO
Die 16-Bit-Konsole von Nintendo war scheinbar nichts mehr als eine aufpolierte Version des Vorgängers, des NES. Aber das ist zu kurz gedacht, schließlich brachte der Super-FX-Chip völlig neue Grafik auf den Bildschirm. Doch die Konkurrenz holte schnell auf, so war die Euphorie nur von kurzer Dauer.

4. DER NINTENDO 64-CONTROLLER
Der N64-Controller bot erstmals in der Geschichte der Spielkonsolen-Pads einen Analogstick. Die virtuellen Helden konnten nun in alle Richtungen bewegt werden. Heute ist jeder herkömmliche Konsolen-Controller mit Analogsticks ausgestattet. Die meisten haben sogar zwei davon.

5. DAS RUMBLE PAK
Das Rumble Pak des Nintendo 64 ließ den Controller vibrieren, beispielsweise wenn die Spielfigur von Gegnern getroffen wurde. Innerhalb der gleichen Konsolengeneration wurde das Konsolenzubehör bereits zum Standard, denn Sony kopierte das Rumble-Pak-Konzept dreist!

6. DER NINTENDO DS
Die Marke Nintendo DS begeisterte durch den eingebauten Touchscreen und wurde zum absoluten Hit auf der ganzen Welt. Mit mehr als 130 Millionen verkauften Einheiten ist der DS das meistverkaufte Spielesystem aller Zeiten. Schließlich gibt's auch einige der besten Spiele dafür.

8. DER NINTENDO 3DS
Womöglich erwartet uns im kommenden Jahr eine weitere Hardware-Revolution. Der Nintendo 3DS bietet 3D-Effekte ohne Brille. Durch ein autostereoskopisches Display werden die Bilder ans richtige Auge gesendet. Wenn die passenden Spiele zum Start verfügbar sind, wird die Konsole definitiv groß!

7. DIE Wii
Im Dezember 2006 wuchs der Videospielemarkt dank der Wii-Konsole von Nintendo. Aufgrund des enormen kommerziellen Erfolges zog die Konkurrenz mit PlayStation Move und Kinect – also mit vergleichbaren bewegungsintensiven Steuerungskonzepten – nach. Ob sie genauso erfolgreich werden?

CLAY FIGHTER 63 1/3

Die Figuren dieses Beat ‘em Ups fürs Nintendo 64 bestehen aus Knetmasse – aber das Spiel selbst ist genauso zäh!

In der Regel sind Prügelspiele eine äußerst seriöse Angelegenheit: Muskelbepackte Hünen stapfen unter dem tosenden Applaus des Publikums in die Arena, lassen in rasanten Mann-gegen-Mann-Duellen ihre Fäuste sprechen und reißen im Falle eines Siegs die Hände in die Luft, um sich im Beifall der Zuschauer zu sonnen. **Clay Fighter 63 1/3** ist allerdings das krasse Gegenteil davon. Erstens treten dort keine Kraftprotze gegeneinander an, sondern Schneemänner, Killerhasen und andere Comictypen. Zweitens sind die Kämpfe alles andere als rasant – das Spieltempo erinnert vielmehr an eine Zeitlupe. Und drittens gibt’s bei **Clay Fighter 63 1/3** keinen Beifall. Denn das Spiel ist, um es auf den Punkt zu bringen, schlecht. Bezeichnend für die miese Qualität dieses Prügelspiels sind die furchtbaren, eher an eine Diashow erinnernden Animationen, die willkürliche Spielmechanik und der nicht existente Spaß. Dass die damalige Kultfigur Earthworm Jim in der Arena mitgemischt hat, änderte daran auch nichts mehr. Die Zahl **63 1/3** im Titel ist übrigens eine Anlehnung an die Zahl 64, wie sie häufig bei Nintendo-64-Spielen üblich war, man denke an **Super Mario 64**, **Wave Race 64** oder **PilotWings 64**. Und möglicherweise ließen sich die Entwickler auch von Leslie Nielsens Klamaukfilm **Die nackte Kanone 33 1/3** inspirieren. ■

Christoph meint:

*„Im N-ZONE-Test heimste **Clay Fighter 63 1/3** gerade mal 66 Prozent ein. Um sich höhere Wertungen zu erschleichen, bot der Hersteller Interplay seinerzeit den Redakteuren vieler Fachmagazine an, das Spiel früher als andere Hefte zu testen, sofern sie eine entsprechende Wertung zusicherten. Doch der damalige N-ZONE-Tester Oliver Preißner blieb standhaft: Er schrieb lieber ehrlich und bezeichnete das Spielprinzip in seinem Artikel als lahm und die Grafik als rückständig, anstatt die Leser zu täuschen. Das finde ich gut!“*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Auweia, Wario laust der Affe! Diese Donkey-Kong-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 374: Der zweite Teil der Super-Nintendo-Trilogie **Donkey Kong Country** wurde einst unter dem Untertitel **Diddy Kong’s Quest** vorgestellt. Später fiel den Entwicklern das Wortspiel **Kong Quest** ein, das wie die englische Vokabel „conquest“ (deutsch: erobern) gesprochen wird – und sie benannten das Spiel in **Diddy’s Kong Quest** um.

Fakt # 375: Obwohl Cranky Kong der Ur-Donkey-Kong sein soll, ist er bisher unter diesem Namen ausschließlich im Wii-Rennspiel **Donkey Kong Jet Race** spielbar.

Fakt # 376: Die von Rare erschaffenen Figuren Banjo und Conker debütierten erst im Nintendo-64-Rennspiel **Diddy Kong Racing**, bevor ihre eigenen Titel **Conker’s Pocket Tales** und **Banjo-Kazooie** in den Handel kamen.

Fakt # 377: Auf dem Soundtrack von **Diddy Kong Racing** – er heißt „Höher, schneller, weiter“ – findet sich ein Titel namens „Das Geheimnis“. Doch im Spiel selbst ist dieses Lied nicht zu finden!

Fakt # 378: Die Bären aus **Donkey Kong Country 3** heißen Baffle, Blizzard, Barnacle, Blue, Barter, Blunder, Bazaar, Boomer, Bazooka, Bramble, Benny, Brash und Björn. Ob Banjo wohl mit ihnen verwandt ist?

Fakt # 379: In **Donkey Kong Country 2: Diddy’s Kong Quest** kann man bei „Cranky’s Videogame Heroes“-Verleihungen in der Mülltonne die Schuhe von Renn-Igel Sonic und die Laserpistolen von Earthworm Jim liegen sehen.

Fakt # 380: Ihr seid euch sicher, dass Lanky Kong nach seinem Debüt in **Donkey Kong 64** keinen weiteren Auftritt in einem Spiel mehr hatte? Falsch! In **Super Smash Bros. Brawl** gab es jeweils eine Trophäe und einen Sticker mit seinem Konterfei.

Fakt # 381: Donkey Kong Country 3 für den Game Boy Advance unterscheidet sich gravierend vom SNES-Original: Fast alle Musikstücke und Laute wurden ausgetauscht – um nicht zu sagen: deutlich verschlechtert!

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Wofür wir die alte Donkey Kong Country-Trilogie lieben – und wofür nicht!

↓ SPEICHERN? NÖ!

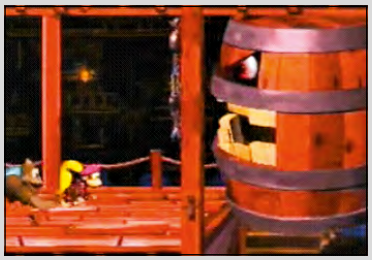
Mal angenommen, ihr fetzt euch mit einem kolossal schwierigen Endboss, macht ihn in einer nervenaufreibenden Schlacht platt und dürft anschließend den Spielfortschritt nicht sichern, sondern müsst erst vier weitere Levels bis zum Ende überstehen. Das erscheint euch ein bisschen zu krass? Aber genauso war es in **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest**! Konnte man im ersten Teil der Super-Nintendo-Trilogie noch mühelos eine Welt zurücklaufen, um dort abzuspeichern, war das zweite Abenteuer der Kongs im Hinblick auf den spielerischen Anspruch gnadenlos.

↑ GROSSES MUNDWERK

Affenopa Cranky Kong ist kein bisschen senil, sondern vielmehr altersweise. Deshalb versorgt euch der Greis im ersten und zweiten Teil regelmäßig mit Tipps. Die wollen Donkey, Diddy und Dixie zwar nicht unbedingt hören, aber das stört Cranky nicht. Kostprobe seiner Ratschläge gefällig? „Wäre ich der Chef, würde es nur noch Cranky-Spiele geben – zum Beispiel **Super Cranky World** oder **Super Cranky Fighter**. Die anderen Spiele können doch nur Schrott sein. Ich spiele ja sonst nirgendwo mit!" – Wir meinen: Cranky hat vollkommen recht!

↓ STEIN-SCHLAMASSEL

Habt ihr **Donkey Kong Country 3** jemals gespielt? Ja? Dann seid ihr bestimmt an der Stelle verzweifelt, an der man in einer bestimmten Reihenfolge um die vier Steine in der Oberwelt paddeln muss, damit die versteckte Welt zum Vorschein kommt? Denn die Hinweise, die man zur Lösung des Problems im Spiel bekommt, sind äußerst vage formuliert, sodass viele Zocker ein Lösungsbuch bemühen mussten, um überhaupt weiterzukommen. Heute würde man flott im Netz recherchieren, wie es weitergeht, aber wir schrieben ja gerade mal das Jahr 1996, als das Internet – überspitzt formuliert – nur von einer Handvoll Leuten genutzt wurde.



↑ JUMP & RUN FÜR GENIESSER

Der Hauptgrund, weshalb wir **Donkey Kong Country** so sehr lieben, ist das superbe Gameplay. Vor allem die Endgegnerkämpfe sind spritzig inszeniert. In einem von ihnen füttert man beispielsweise ein überdimensioniertes, lebendiges Fass mit Ekelkäfern, sodass dieses rülpsend in den Abgrund fällt. Dass auch die herkömmlichen Levels vor Abwechslung strotzen, brauchen wir euch nicht zu erzählen. Selbst spielen lautet die Ansage!

↓ SCHWEBEZUSTAND

Wer **Donkey Kong Country** von 1994 heute spielt, merkt schon bald, dass das Abenteuer nicht mehr den frischesten Eindruck hinterlässt. Das liegt sowohl an der relativ kurzen Spielzeit – geübte Jump&Run-Kenner schaffen es in zwei Stunden bis zum Abspann – als auch an den teils schlechten Animationen. Da gibt es zum Beispiel einen Tempelabschnitt, in dem rattenähnliche Tierchen wie Hamster im Rad umherlaufen. Warum tun die das bloß? Und warum bewegt sich das Rad nicht vorwärts, wie es die Physikgesetze vorschreiben? Mit Verlaub: Das sieht antiquiert aus!

Bombenstimmung: Je mehr Spieler am Bildschirm zocken, desto größer ist der Spielspaß.

SUPER BOMBERMAN 2

SNES Super-Duper-Bombenspaß mit explosivem Gameplay!

Einige Leser werden diesen Artikel möglicherweise überblättern, weil sie meinen, über einen **Bomberman**-Serienableger brauche man keine Worte zu verlieren. Recht haben sie – aber das wäre ein bisschen zu kurz gedacht. Denn unsere Retro-Liebeserklärung befasst sich diesen Monat mit dem möglicherweise besten Multiplayer-Spiel der Super-Nintendo-Ära. Das liegt zum einen am unterstützten Multitap-Adapter, der es vier Spielern ermöglicht, sich gleichzeitig vor dem Bildschirm zu versammeln. Zum anderen sind auch die Levels derart variantenreich, dass die N-ZONE-Redakteure einst ganze Wochenenden mit demselben Spiel verbracht haben. Es gibt zwar nicht allzu viele Einstellungsmöglichkeiten und auch die Anzahl an Items ist übersichtlich, aber das ist nicht tragisch. Denn letztlich kommt es aufs Gameplay an – und das ist in diesem Fall erstklassig. Wer **Super Bomberman 2** zockt, bekommt das, was er erwartet: kompromisslos guten Spielspaß mit vier Bombenlegern, die rastlos im Labyrinth umherirren, um ihre Sprengmeister-Konkurrenten im Flammen-Inferno auszulöschen. Riesengaudi! ■

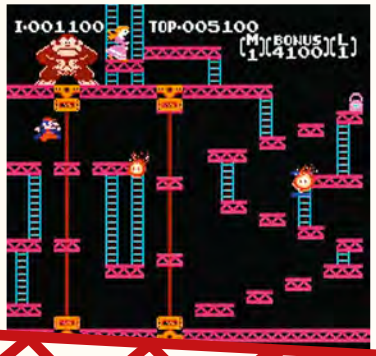
Christoph meint: *„Woran erkennt man, dass ein Spielprinzip zeitlos gut ist? Ich sage es euch: Wenn man – wie im Falle von **Super Bomberman 2** – auf die ganzen Extra-Modifikationen pfeift und stattdessen mit traditionellem Regelwerk und auf der traditionellen Stage spielt. Aufgrund des schnörkellosen Gameplays ist das Bombenleger-Spektakel immer noch mein Favorit, wenn es ums virtuelle Bombenlegen geht."*

SUPER MARIO
SEIN BLITZBLANKER LEBENSLAUF

Text | Christoph Kraus 25 Jahre Mario – das muss gefeiert werden! N-ZONE beleuchtet die schillernden Karriere-Stationen des größten Videospielhelden aller Zeiten.

1981: DONKEY KONG

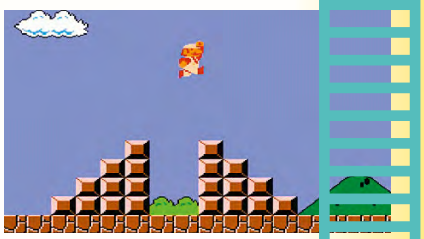
Obwohl dieses Spiel lediglich nach seinem Erzrivalen benannt ist, katapultierte der Automatenklassiker **Donkey Kong** den damals noch namenlosen Helden (der später Mario getauft wurde) auf den Olymp der Spielfiguren. Im Frankfurter Nintendo-Hauptquartier steht sogar heute noch ein Exemplar des kultigen Spielgeräts. Das superbe Gameplay und der hohe Motivationsgrad („Noch eine Runde!“) sind bis heute unvergessen.



Innovationsfaktor:

1985: SUPER MARIO BROS.

Wäre das NES so erfolgreich geworden, wenn es dieses Jump & Run nicht gegeben hätte? Wir sind uns sicher: Wohl kaum. **Super Mario Bros.** bewies Mitte der Achtziger auf beeindruckende Art und Weise, wie moderne NES-Hüpfspiele aussehen müssen: Der scrollende Level-Aufbau war seinerzeit revolutionär und auch der Spielumfang war der Konkurrenz mehr als eine Nasenlänge voraus – dank guter Ideen von Super Marios Schöpfer Shigeru Miyamoto.



Innovationsfaktor:

1988: SUPER MARIO BROS. 2

Beim zweiten Teil von **Super Mario Bros.** muss sich Nintendo den Vorwurf einer voreiligen Veröffentlichung gefallen lassen. Denn das Spiel erschien – wenn auch mit anderen Figuren – bereits im Juli 1987 in Japan, bevor Nintendo sich entschloss, die Protagonisten durch Mario, Luigi, Prinzessin Peach und Toad zu ersetzen und das Jump & Run unter dem Titel **Super Mario Bros. 2** in Europa und in den USA herauszubringen.

Innovationsfaktor:

1988: SUPER MARIO BROS. 3

Der krönende Abschluss von Marios 8-Bit-Trilogie adelte nicht nur Shigeru Miyamoto, sondern wurde auch von der Fachpresse mit Lobeshymnen bedacht. Die neue Oberwelt, die zahlreichen und abwechslungsreichen Gebiete sowie Marios vielfältige Verwandlungsformen raubten den Spielern auf der ganzen Welt den Atem. **Super Mario Bros. 3** wurde 2003 sogar für den Game Boy Advance umgesetzt.

Innovationsfaktor:

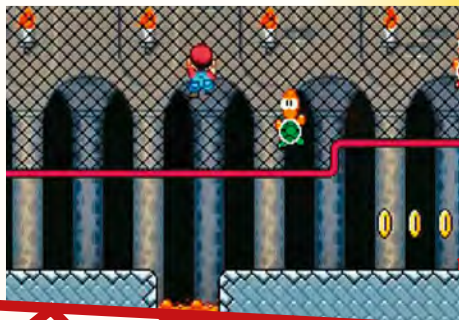
1989: SUPER MARIO LAND

Was auf den Heimkonsolen gut funktioniert, kann auch auf einem tragbaren Gerät nicht schiefgehen. Nach diesem Leitspruch gingen die Entwickler von **Super Mario Land** ans Werk und lieferten ein brillantes 2D-Jump&Run der alten Schule ab, in dem unser Superstar sogar unter Wasser schießen kann. In den Neunzigern kam in Deutschland sogar ein Brettspiel heraus, bei dem man die Handlung des Game-Boy-Hits nachspielte.

Innovationsfaktor:

1990: SUPER MARIO WORLD

Das ist heute kaum denkbar: Das erste 16-Bit-Jump&Run mit Super Mario wurde in Europa anderthalb Jahre nach der Veröffentlichung in Japan herausgebracht. Das tat dem Spielspaß allerdings keinen Abbruch. Auf der leistungsfähigeren Super-Nintendo-Hardware konnten die Programmierer erstmals rotierende Plattformen und eine komplexere Level-Struktur verwirklichen. Das Grundspielprinzip blieb aber gleich.



Innovationsfaktor:

1996: SUPER MARIO 64

Daran gibt es nichts zu rütteln: Marios Debüt als polygonale Spielfigur besticht durch ein durchdachtes Gameplay in der dritten Dimension, 15 verrückt-vertrackte Kurse und 120 knifflige Aufgaben, für deren Erfüllung jeweils ein Power-Stern winkt. Nur die Kameraführung ist heute nicht mehr allzu elegant. Viele Entwickler imitierten das Spielprinzip, doch keiner lieferte ein so rundes Abenteuer ab wie die Macher von **Super Mario 64**. Ein moderner, meisterlicher Klassiker!

Innovationsfaktor:

2002: SUPER MARIO SUNSHINE

An diesem Jump & Run, in dem Mario mit der Wasserspritze Dreckweg 08/17 durch die Gegend rennt, scheiden sich die Geister. Die Fans kritisierten an **Super Mario Sunshine** vor allem die abwechslungsarmen Areale, die sich wiederholenden Zwischenboss-Kämpfe und den mangelnden Spannungsaufbau. Gelobt wurde die gute Inszenierung. Wer sich in Urlaubsstimmung bringen möchte, ist mit Super Marios GameCube-Hüpfer sowieso gut bedient.

Innovationsfaktor:

2006: NEW SUPER MARIO BROS.

Wer hätte das gedacht: 16 Jahre nach dem letzten klassischen **Mario**-2D-Abenteuer bringt Nintendo wieder ein Jump & Run heraus, in dem man den Titelhelden lediglich von links nach rechts steuert. Was sich wie ein spielerischer Rückschritt anhört, ist in Wahrheit eine ausgezeichnete Idee, neue Mario-Fans mit dem Klempner bekannt zu machen und auch alteingesessene Zocker zu begeistern. Ein gelungener Spagat!

Innovationsfaktor:

2007: SUPER MARIO GALAXY

Zuerst erobert Mario das Land, dann die Welt und jetzt die ganze Galaxie! Sein erster Ausflug ins Weltall vereint das bewährte Spielprinzip seiner 3D-Jump&Runs mit kunterbunten Welten, die – ebenso wie der Bauch des Hauptdarstellers – kugelrund geraten sind. **Super Mario Galaxy** liegt heute auf dem zweiten Platz der am besten bewerteten Videospiele überhaupt – knapp hinter **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**.

Innovationsfaktor:

2009: NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Alleine war **New Super Mario Bros.** auf dem DS schon ein amüsantes Jump & Run. Doch Nintendo fügt der Heimkonsolenvariante einen Vierspielermodus hinzu, in dem Mario, Luigi und zwei Toads gemeinsam durch die Levels hüpfen. Die Erfolgsformel lautet auch weiterhin: Blankes Durchspielen ist für geübte Spieler nicht allzu schwierig – aber nicht, wenn man alle Münzen sein Eigen nennen möchte!

Innovationsfaktor:

2010: SUPER MARIO GALAXY 2

Es kam bislang noch nicht vor, dass Nintendo zwei Mario-3-D-Jump&Runs auf einer Heimkonsole veröffentlicht. Doch solange – wie im Falle von **Super Mario Galaxy 2** – die Qualität stimmt, soll uns das recht sein. Der Nachfolger zum grandiosen Wii-Hüpfer bringt nicht wirklich viele Neuerungen auf den Bildschirm, sorgt aber dafür für Verbesserungen im Detail. Auf die nächsten 25 Jahre!

Innovationsfaktor:

SUPER MARIO
SEINE SCHÄRFSTEN KONKURRENTEN

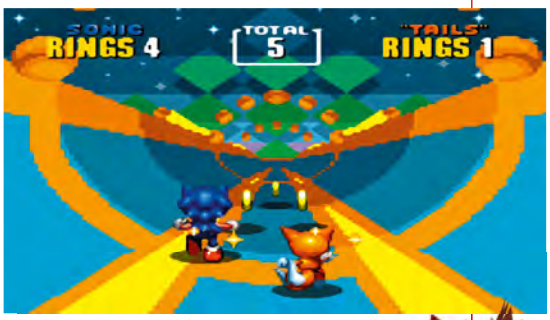
Text | Christoph Kraus Ein Jump&Run-Superstar bleibt nicht lange alleine: Wir blicken zurück auf die größten Mario-Rivalen und beleuchten ihren Werdegang.

SCHNELLSTER KONKURRENT: SONIC

Als **Super Mario Bros. 3** 1988 kurz vor der Veröffentlichung stand, läuteten im japanischen Sega-Hauptquartier wohl alle Alarmglocken. Die Begeisterung für das neue Jump & Run von Shigeru Miyamoto kannte schon vor der Auslieferung keine Grenzen. Zudem war die Hauptfigur aufgrund der bevorstehenden Dreharbeiten des Spielfilms **Super Mario Bros.** mit Bob Hoskins, John Leguizamo und Dennis Hopper in aller Munde. Sega schickte also 1991 den Überschall-Igel Sonic ins Rennen um die Gunst der Zocker und verlieh ihm Fähigkeiten, die im direkten Kontrast zu den Mario-Spielen standen: **Super Mario Bros. 3** bot erstmals eine Oberweltkarte und setzte auf den Erkundungsaspekt. **Sonic the Hedgehog** bot ausschließlich flotte Jump&Run-Levels mit linearem Spielablauf. Die Musikkulisse von **Super Mario Bros. 3** war bisweilen recht altbacken. **Sonic the Hedgehog** peitschte den Spieler mit schnellem, basslastigem Sound regelrecht zum Weiterspielen an. Mario selbst wirkte eher wie die Karikatur eines Otto Normalbürgers. Sonic dagegen kam cool und hip daher. Doch Nintendo ließ sich nicht beirren und setzte auf eine konsequente Weiterentwicklung seines Klempners. Sega dagegen wusste vor allem in den letzten Jahren oftmals nicht, welchen Weg Sonic einschlagen sollte, und brachte viele Serienableger voreilig auf den Markt. So mancher Fan wendete sich aufgrund mangelnder Qualität vom Renn-Igel ab. Doch seine letzten Abenteuer **Sonic Colours** und die erste WiiWare-Episode von **Sonic the Hedgehog 4** brachten Sonic zurück auf die Erfolgsspur.

Eine Bedrohung für Mario?

Als 3D-Spielfigur hatte Sonic nicht den Hauch einer Chance gegen Super Mario, doch in 2D ist er wieder in Bestform – das Jump & Run **Sonic Colours** bewies es.



LUSTIGSTER KONKURRENT: CRASH BANDICOOT

Ende der Neunziger schien es fast so, als hätte Sony ein neues Maskottchen für seine PlayStation gefunden, nämlich den sympathischen Hüpfer Crash Bandicoot. Das ausgeflippte Beuteltier wurde 1996 vom Entwicklerstudio Naughty Dog geschaffen und erlebte in den Anfangstagen ausschließlich Abenteuer auf der PlayStation, ehe sich Vivendi die Rechte an der Figur sicherte und die Veröffentlichungspolitik änderte. 2001 büxte Crash daher erstmals auf die Nintendo-Konsolen aus, und zwar im Game-Boy-Advance-Jump&Run **Crash Bandicoot XS** sowie im GameCube-Hüpfspiel **Der Zorn des Cortex**. In letzter Zeit machte sich das Beuteltier allerdings äußerst rar: Sein letztes großes Spiel namens **Herrscher der Mutanten** (entwickelt vom kanadischen Studio Radical Entertainment) liegt schon mehr als zwei Jahre zurück. Crash Bandicoot war jüngst lediglich in der Rennspielserie **Nitro Kart** für die Apple-Geräte am Start. Ein großes Comeback ist zwar nicht ganz ausgeschlossen, aber sehr unwahrscheinlich, da der Spieleheld nicht mehr so großen Kultstatus genießt wie noch vor zehn Jahren, als pro Jahr gleich mehrere (größtenteils sogar qualitativ recht hochwertige) **Crash Bandicoot**-Spiele erschienen.

Eine Bedrohung für Mario?

Der ehemals PlayStation-treue Hüpfer ist längst nicht mehr so dick im Geschäft wie früher. Von daher sehen wir keine ernsthafte Gefahr für Mario. Das könnte sich aber ändern, wenn Crahs neuer Eigentümer Activision die Marke wiederbelebt und hohe Summen in die Entwicklung neuer Spiele steckt.

= Bedrohung für Mario: ausgeschlossen | = Diese Figur könnte Mario gefährlich werden | = Achtung, Mario, potenzieller Rivale im Anmarsch!

DREISTESTER KONKURRENT: GIANA SISTERS

Dass sich die Videospiel-Entwickler gegenseitig inspirieren, liegt auf der Hand. Doch dass manche Programmierer, Grafiker und Leveldesigner ihre Ideen derart frech bei der Konkurrenz abschauen, ist reichlich unverschämt: Im C64-, Atari- und Amiga-Hüpfspiel **The Great Giana Sisters** spielt wie bei **Super Mario Bros.** ein Geschwisterpaar die Hauptrolle (Giana und Maria), aber es gibt noch mehr Parallelen. Auch der Spielaufbau beider Jump & Runs ähnelt sich frappierend: In **Super Mario Bros.** sammelt man Münzen ein; bei den Giana-Schwestern sind es Rubine. Mario kann Gumbas vom Bildschirm fegen, wenn er einen Pilz vertilgt und dann die Feuerblume einsammelt; die Mädels vertrauen dagegen auf die Kraft von Blitzen, um eulenartige Lebewesen in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Auch die Reihenfolge der Gebiete scheint Rainbow Arts beim großen Nintendo-Vorbild abgeschaut zu haben: Während der erste Level eine helle Wolkenlandschaft darstellt, geht's schon im zweiten Areal in eine Höhle – wie bei **Super Mario Bros.** Kurz und knapp: Frecher geht es kaum! Nintendo ließ die Verbreitung von **The Great Giana Sisters** aufgrund der starken Ähnlichkeiten gerichtlich verbieten. Der gute Nintendo-DS-Ableger **Giana Sisters DS** blieb von den Fans weitgehend unbeachtet.

Eine Bedrohung für Mario?

Keine Sorge, Mario: Wer sich wie die Schöpfer von Maria und Giana an den Ideen anderer bedient, kann niemals die Nummer 1 der Jump&Run-Stars werden.

NOCH MEHR KONKURRENTEN

In diesem Extrakasten widmen wir uns Jump&Run-Helden, die wir vermutlich nie mehr auf dem Bildschirm sehen werden, da ihre Serien längst eingestellt wurden.

Glover – der gelenkigste Konkurrent

Vor ziemlich genau zwölf Jahren drang Hasbro ins Videospielgeschäft. Eine der ersten Veröffentlichungen des Spielzeugherstellers war **Glover** – ein 3D-Jump&Run fürs Nintendo 64 mit einem Handschuh in der Hauptrolle. Obwohl das Gameplay wirklich überraschte und die Fachpresse das außergewöhnliche Spiel mit recht guten Wertungen auszeichnete, blieb der Erfolg aus. **Glover** wurde noch eher schlecht als recht für die PlayStation umgesetzt und verschwand dann von der Bildfläche. Auch Hasbro Interactive gibt es nicht mehr.

Plok – der härteste Konkurrent

Diese knallrote Spielfigur wurde vom Entwicklerstudio Software Creations erschaffen und erlebte nur ein einziges Jump&Run-Abenteuer: In **Plok** fürs Super Nintendo steuert man den gleichnamigen Hüpfer durch die Landschaft und wehrt sich gegen anrückende Gegner, indem man ihnen die Gliedmaßen des Helden entgegenschleudert. Der Schwierigkeitsgrad ist hart – sehr hart! Da auch ein Passwort-, geschweige denn ein Speichersystem fehlt, dürften wohl nur die wenigsten Zocker **Plok** tatsächlich durchgespielt haben.

Bubsy – der tragischste Konkurrent

Bubsy war einst eine weitgehend unauffällige, aber dennoch sympathische Spielfigur und ihre Auftritte in **Bubsy** und **Bubsy II** auf dem Super Nintendo überzeugten sogar so manchen Kritiker. Allerdings waren die Programmierer Mitte der Neunziger etwas überambitioniert und versuchten, ein dreidimensionales Jump & Run auf die Beine zu stellen. Doch das miese und hässliche **Bubsy 3D** scheiterte kläglich und hatte nicht den Hauch einer Chance gegen **Super Mario 64**. Vorsätzlicher kann man die Karriere eines Spielehelden nicht beenden.

Gex – der verrückteste Konkurrent

Na so was: **Gex 3: Deep Cover Gecko** verkaufte sich weltweit mehr als sechs Millionen Mal für N64, PlayStation und Game Boy Color – und dennoch wurde die Serie nicht fortgesetzt. Dabei arbeitete Crystal Dynamics (unter anderem bekannt durch die **Tomb Raider**-Reihe) bereits am vierten Teil, sogar Konzeptskizzen tauchten vor einigen Jahren im Internet auf. Doch die Entwicklung wurde plötzlich eingestellt. Gex – ein völlig verrückter TV-Junkie aus Hawaii – wird also wohl kein weiteres Abenteuer mehr erleben. Schade!

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

GOLDENEYE 007

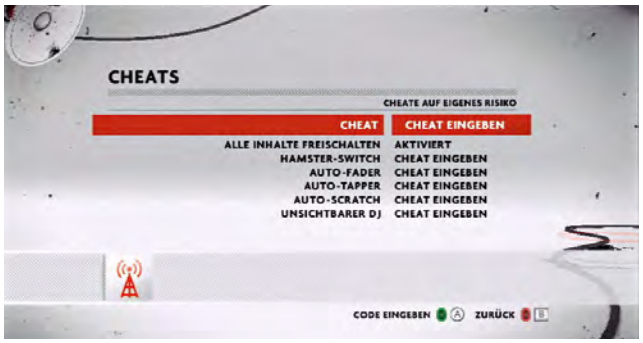
Wii – Spaß- und Multiplayer-Cheats

Wir haben die ersten Cheats zum neuen Wii-007-Hit für euch aufgetrieben. Diese gebt ihr unkompliziert im Extra-Menü des Shooters ein. Bedenkt dabei, dass die Codes für Unsichtbarkeits- und Abzeichen-Modifikationen nur im Splitscreen-Modus funktionieren. Viel Spaß beim Ballern!

Effekt	Cheat
Big-Head-Modus	<477MYFR13NDS4R3SP13S>
Invisibility Modifier	INV1S1BLEEV3RYTH1NG
Tag Modifier	NOTIT!!!11

DJ HERO 2

Wii – Der Universal-Cheat für DJ-Helden inklusive Mixes, Charakteren, Decks und mehr!

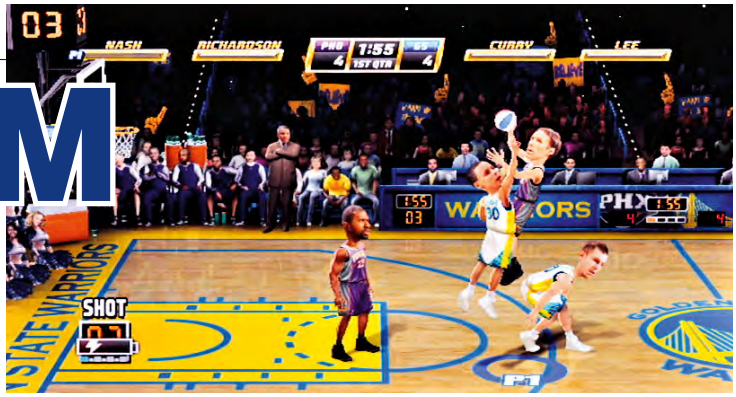


Für alle Ungeduldigen, die im neuen **DJ Hero** gar nicht schnell genug an alle Mixes, DJs, Outfits, Decks, Kopfhörer und weitere Extras rankommen können, haben wir einige hilfreiche Cheats parat. Um diese einzugeben und zu aktivieren, geht ihr einfach vom Hauptmenü aus in die Optionen und von dort aus ins Cheat-Menü. Bedenkt, dass ihr bei einigen Cheats eure Fortschritte nicht speichern könnt!

Effekt	Cheat
Alle Cheats freischalten	VIP Pass
Deadmou5-Inhalte freischalten	Open The Trap
David-Guetta-Inhalte freischalten	Guetta Blaster

NBA JAM

Wii – Freischaltbare Extras



Das superspaßige Wii-Make des Basketball-Klassikers bietet euch coole freischaltbare Extras! Ihr wollt euren Spielern große Köpfe verpassen, mit besonderen Bälle oder sogar mit den Beastie Boys spielen? Dann helfen euch unsere Tipps, in denen wir euch verraten, welche Anforderungen ihr für welche Extras erfüllen müsst. Fleißiges Zocken lohnt sich übrigens: Durch Erfolge in den verschiedenen Spielmodi schaltet ihr eine Vielzahl an aktuellen NBA-Superstars und Legenden der US-Profi-Basketball-Liga frei!

Extra	Anforderung
NBA-Jam-Basketball	Erzielt einmal drei Körbe am Stück („On Fire!").
Big-Head-Modus	Schließt das Jam Camp ab.
Beastie-Boys-Team	Schlagt das Beastie Boys-Team in der Remix-Tour.

DER HERR DER RINGE
DIE ABENTEUER VON ARAGORN

Wii/DS – Cheats

Auch für das neue **Herr der Ringe**-Spiel haben wir in diesem Monat einige Cheats für euch parat – sowohl für die Wii- als auch für die DS-Fassung des unterhaltsamen Action-Titels. Egal ob ihr unendlich Stärke, Munition, Münzen, Dauerfeuer oder Magie benötigt, unsere Cheats lassen bei abenteuerlustigen Wii- und DS-Zockern keine Wünsche offen.

Wii

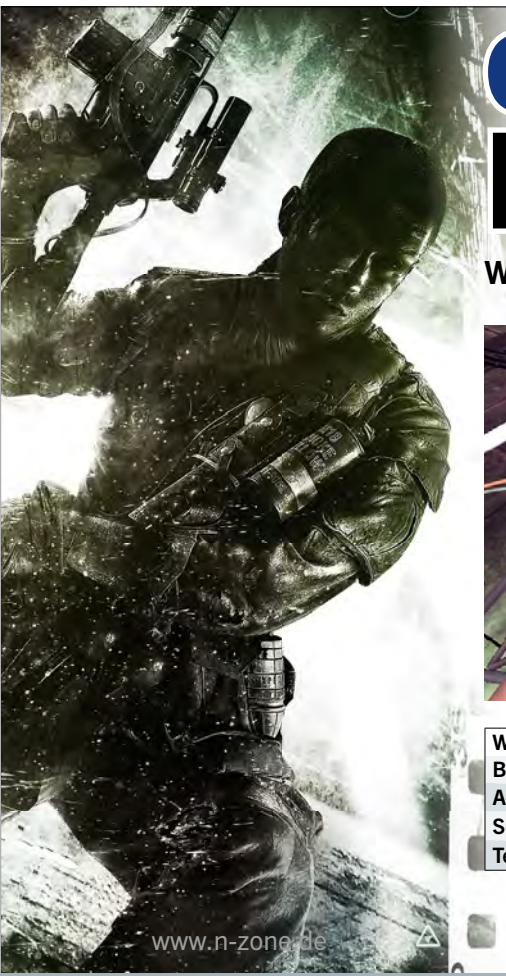
Um die Cheats der Wii-Fassung anzuwenden, gebt ihr die folgenden Tastenkombinationen im Pausemenü ein.

Wirkung	Cheat
Spieler 1 – Aragorn	
Unendliche Stärke	Z, 1, 1, 2, 2
Unendliche Munition	C, 2, C, 2, C
Unendlich viele Münzen	2, 2, 2, B, B
Spieler 2 – Gandalf	
Unendliche Flamme von Anor (Magie)	B, 1, B, 1, B

DS

Die Buttonkombinationen für die DS-Fassung gebt ihr im Hauptmenü ein. Sobald ein Cheat verwendet wird, erscheint ein Fenster mit Cheat-Optionen, wenn ihr im Optionsmenü „Y" drückt. Von diesen Cheat-Optionen aus kann jeder zuvor im Hauptmenü eingegebene Cheat aktiviert beziehungsweise deaktiviert werden.

Wirkung	Cheat
Unbegrenzte Moral	←, →, ←, →, L-Taste, R-Taste, L-Taste, R-Taste, Y, X
Doppelte Geschwindigkeit	→, →, →, L-Taste, L-Taste, L-Taste, R-Taste, R-Taste, R-Taste, X
Unendlich viele Pfeile	←, ←, ←, X, X, X, L-Taste, R-Taste, L-Taste, R-Taste
Schnellfeuer	Y, X, ←, →, X, Y, L-Taste, R-Taste, X, Y



CALL OF DUTY BLACK OPS

Wii – Cheats für alle Missionen, Intel und ein Text-Abenteuer-Spiel

Auch für das neue **Call of Duty** haben wir ein paar nützliche Cheats aufgetrieben. Blickt im Hauptmenü einfach nach unten und drückt – falls ihr das Spiel mit einem Classic Controller spielt – abwechselnd schnell ZR und ZL. Alternativ könnt ihr auch eure Wii-FB und das Nunchuk schütteln. Nachdem ihr euch so von den Fesseln befreit habt, benutzt ihr den Computer hinter euch, um die folgenden Codes einzugeben.

Wirkung	Code
Befehlsliste	HELP
Alle Missionen freischalten	3ARC UNLOCK
Schaltet sämtliche Intel im Spiel frei	3ARC INTEL
Text-Spiel „Zork", das ihr auch mit einem USB-Keyboard spielen könnt	ZORK

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Text | Christoph Kraus

Echte Zocker pfeifen auf die Super-Assistent-Hilfsfunktion. Wir zeigen euch, wie ihr die Bosse des neuen Kong-Jump&Runs ganz ohne Stützrad fertigmacht!

GEHEIMNISSE

UNENDLICH VIELE BANANENMÜNZEN

Im Level 2-2 („Schlüpfriger Sand“) stoßt ihr einige Schritte nach dem Speicherpunkt auf eine Brücke, unter der zwei Kanonen stehen. Hier ist eine gute Gelegenheit, sich unendlich viele Bananenmünzen zu schnappen. Springt dazu mit Diddys Raketenrucksack vom unteren Geschoss auf das obere und dann wieder zurück auf das untere (das von rechts kommt). Jedes Mal wird euer Geschick mit einer Münze belohnt.

DEN GOLDENEN TEMPEL FREISCHALTEN

Wer den Boss der achten Welt besiegt, schaltet den Goldenen Tempel frei. Erkunden lässt er sich aber erst dann, wenn ihr alle K-O-N-G-Buchstaben in sämtlichen Levels und alle acht Zauberkugeln, die im Spiel versteckt sind, gesammelt habt. Solange diese Voraussetzungen nicht erfüllt sind, braucht ihr den Goldenen Tempel erst gar nicht aufzusuchen.

CRANKYS MITLEIDIGE GABE

Ihr habt zwei fast leere Batterien zu Hause? Gut! Legt diese in eure Wii-Fernbedienung ein und wählt den Spielstand aus. Cranky taucht plötzlich auf und weist euch auf die entladenen Kraftzellen hin. Aus Mitleid versorgt er euch mit drei Leben. Manchmal schenkt er euch Ballons auch einfach so, wenn ihr nicht mehr viele habt.

DEN SPIEGELMODUS FREISCHALTEN

Wer sämtliche Levels im Goldenen Tempel absolviert, erhält Zugriff auf den Spiegelmodus. Dort sind die Levels spiegelverkehrt, es gibt nur ein Leben und man kann weder Gegenstände noch Diddys Raketenrucksack benutzen. Keine leichte Aufgabe, selbst geübte **Donkey Kong Country Returns**-Spieler haben an diesem Anspruch sicherlich zu knabbern.

ALLE ENDGEGNER

WELT 1: DSCHUNGEL

GRÄSSLIS ERDLOCH

Erste Kampfphase:
Der wunde Punkt dieses Ekelkäfers ist der hintere Teil seines Rückens. Vermeidet es, auf den Stachel zu hüpfen, und springt dreimal von hinten auf seine angreifbare Körperpartie. Wenn der Widerling wild durch die Gegend hüpft, weicht ihr ihm aus und attackiert unbeirrt seine Schwachstelle.

Zweite Kampfphase:
Jetzt hüpft der Ekelkäfer abermals durch den Level. Er ist diesmal ein bisschen schneller unterwegs. Weicht weiterhin seinen Angriffen aus und greift seine verletzbare Rückenpartie mit drei gezielten Sprüngen an. Der Ablauf ist genauso wie in der ersten Kampfphase.

Dritte Kampfphase:
Nun flitzt der Ekelkäfer sehr flott von links nach rechts und umgekehrt. Klar, dass ihr aufpassen müsst, um nicht in seine Fänge zu geraten. Um sicherzugehen, dass ihr keinesfalls mit dem Gegner kollidiert, empfehlen wir, unter ihm hindurchzuspringen. Nach drei Treffern ist er Geschichte!

WELT 2: STRAND

KNEIFENDE KORSAREN

Erste Kampfphase:
Diesmal habt ihr es mit drei Krabben zu tun. Ihre Angriffsmuster sind identisch. Springt auf den Kopf der jeweiligen Krabbe und wartet ab, bis sie bewusstlos am Boden liegt. Ein weiterer Sprung auf ihren Schädel macht sie kampfunfähig. Damit habt ihr die erste Runde überstanden.

Zweite Kampfphase
In der zweiten Phase türmen sich alle drei Krabben aufeinander. Bleibt so lange stehen, bis sie ihre Scheren in die Luft heben. Jetzt ist die Zeit gekommen, sie mit der Schüttel-Attacke anzurempeln. Jetzt müsst ihr nur noch schnell auf alle drei Köpfe springen – Beeilung ist angesagt!

Dritte Kampfphase:
Nun erledigt ihr die Krabben, indem ihr zuerst auf ihren Schädel hüpft und anschließend auf den Boden trommelt, damit sie umfallen. Ein weiterer Sprung auf den Kopf macht sie kampfunfähig. Türmen sie sich, verfahrt ihr genauso wie in der zweiten Kampfphase. Schnelligkeit ist dabei sehr wichtig.

WELT 3: RUINEN

BOMBIGE BRUTSTÄTTE

Erste Kampfphase:
Diese Krähe mag es überhaupt nicht, wenn man Bomben auf sie wirft. Also tut genau das – und zwar exakt drei Mal! Die Bomben explodieren übrigens erst, wenn sie rot leuchten. Daran erkennt ihr, wann ihr die Taste auf der Wii-FB dringend loslassen müsst.

Zweite Kampfphase:
Nun wirft das Flattervieh überdimensionale Raketen vom Himmel herab, deren Detonation den gesamten Level in Mitleidenschaft zieht. Am wunden Punkt der Krähe hat sich allerdings nichts geändert. Drei Bomben müsst ihr auf sie schleudern, ehe der Kampf für die Kongs vorüber ist.

Redaktions-Tipp:
Es ist nicht besonders sinnvoll, während dieses Kampfes wild in der Gegend herumzuspringen. Konzentriert euch stattdessen darauf, die Bewegungsmuster der Krähe zu durchschauen, und duckt euch lediglich, wenn sie auf eure Spielfiguren zufliegt. Besonnenheit ist angesagt.

WELT 4: HÖHLE

MAULWURFZUG

Erste Kampfphase:
Haltet euch zunächst zurück und drückt nur dann die Sprungtaste, wenn die Werkzeuge in eure Richtung fliegen. Extraleben schweben manchmal in der Luft, schnappt sie euch (siehe Bild). Danach sind die Maulwürfe eure Angriffsziele. Bleibt nun auf dem Wagen, der nicht blau markiert ist.

Zweite Kampfphase
Die Werkzeuge fliegen nun ein bisschen schneller, zudem müsst ihr Bomben zurückschleudern. Kommt ihr an die Maulwürfe heran, bleibt das Muster gleich: Springt auf alle Köpfe und kommt auf der richtigen Lore zum Stillstand. So einfach ist das!

Dritte Kampfphase:
Am Anfang des Zugs angekommen, erwartet euch ein Duell mit einem groß geratenen Terrormaulwurf. Hütet euch vor den raschelnden Waggons und hüpft dem Fiesling mehrere Male auf den Schädel, damit der Zug rechtzeitig zum Stillstand kommt und der Kampf vorüber ist.

WELT 5: WALD

FLUCHT VOR MANGORUBY

Erste Kampfphase:
In diesem Kampf ist Bewegung angesagt. Bleibt keinesfalls still stehen und hüpft von Kugel zu Kugel, damit euch der Wurm nicht erfasst. Eure Aufgabe ist es, die blauen V-Symbole (siehe Markierung) gelb zu färben, indem ihr die Trommel-Attacke ausführt. Anschließend hüpft ihr auf die Gliedmaßen des Wurms.

Zweite Kampfphase
Der Ablauf ist in der zweiten Phase ganz genau, nur mit dem Unterschied, dass der Widersacher jetzt noch schneller umherflitzt. Herzen sind übrigens in den Pflanzen (links und rechts) zu finden. Wer also Energie verloren hat, der wird hier fündig.

Dritte Kampfphase:
Das Spieltempo zieht jetzt erneut an, außerdem hinterlässt der Wurm gelbe Feuerbälle, die euch im Falle einer Berührung jeweils ein Herz an Lebensenergie abziehen. Aber wie in den ersten beiden Kampfphasen auch, müsst ihr nur noch einmal auf den Widersacher springen, um ihn zu besiegen.

WELT 6: KLIPPEN

GRÄSSLIS HOCHHAUS

Erste Kampfphase:
Igitt! Ihr habt es mit einer Reinkarnation des Bosses aus der ersten Welt zu tun. Doch er trägt diesmal eine Panzerung auf dem Rücken, die ihn vor Angriffen schützt. Seine wunden Punkte sind also die offene Rückenpartie und der Bauch.

Zweite Kampfphase
Nun speit der Ekelkäfer Feuer. Dann duckt ihr euch – und flitzt wie ein Bekloppter durch den Level. In der zweiten Kampfphase müsst ihr abermals seinen Bauch und seine offene Rückenpartie erwischen.

Dritte Kampfphase:
Das Gefecht wird nun eine Ebene tiefer verlegt, außerdem machen euch vom Himmel herabfallende Gesteinsbrocken sowie Flammengeschosse das Leben schwer. Ducken nicht vergessen! Den Bodenwellen entkommt ihr mit einem Sprung, die wunden Punkte bleiben unverändert.

WELT 7: FABRIK

FEDRIGER FEIND

Erste Kampfphase:
Da werden die Hühner im Stall verrückt: Ein Federvieh in einem Roboter greift euch an. Lauft dreimal zwischen seinen Beinen hindurch und weicht ihm dann zweimal aus, wenn er zu fliegen beginnt. Sobald er sich dreht, müsst ihr euch duckend (das ist ganz wichtig!) unter ihn stellen. Ein Trommelschlag auf der Moosfläche heizt dem Federvieh ein.

Zweite Kampfphase
Der Ablauf ist jetzt wieder ähnlich wie in der ersten Phase. Lauft erst zweimal unter den Beinen des Gegners hindurch und weicht anschließend seinem Sprung aus. Seine nächsten Angriffe erwidert ihr abermals mit einem Trommelschlag auf seiner Unterseite. So weit, so gut …

Dritte Kampfphase:
Nun muckt das Huhn so richtig auf und fliegt in einer fliegenden Untertasse durch den Raum. Fliegt einfach über die kleinen Hühner hinweg – sie zu zerstören, würde zu viel Zeit kosten – und springt dreimal auf den Kopf des eigentlichen Schädlings. So ist er bald Geschichte!

WELT 8: VULKAN

GROSSER TIKI MACHT TERROR

Erste Kampfphase:
Schon wieder befinden sich die beiden Kongs in einem außer Kontrolle geratenen Holzfass und schießen durch die Landschaft, ohne anhalten zu können. Diesmal lässt sich – im Gegensatz zu den seitwärts scrollenden Levels – aber auch die Fluggeschwindigkeit bestimmen, nicht nur die -höhe. Seid ihr im oberen Teil des Himmels angekommen, lasst euch von den auftauchenden Nebelwolken nicht beirren, sondern achtet nur darauf, nicht mit den Luftballons zu kollidieren. Wer diesen Abschnitt ein paar Mal übt, der wird schon bald herausfinden, worauf er zu achten hat.

Zweite Kampfphase
Die Angriffsmuster des Tiki-Anführers sind nicht allzu leicht zu durchschauen. Wir versuchen es dennoch: Fliegen seine offenen Handflächen horizontal aufeinander zu, bleibt ihr in der Mitte der Arena stehen und legt einen geübten Sprung hin, bevor euch die Grapscher erfassen. Dasselbe gilt auch für Angriffe mit vertikal gehaltener Hand. Sobald die Hand des Fieslings auf dem Boden aufliegt, springt ihr auf den roten Schalter auf der Oberseite der Hand. Habt ihr den roten Knopf dreimal erwischt, ist die zweite Kampfphase vorbei.

Dritte Kampfphase:
Au weia, jetzt heizen euch zusätzlich Feuerwellen ein! Bleibt stets in Bewegung, sodass euch der Tiki-Boss nicht plättet, und bereitet euch zum Absprung vor, wenn er den Schalter auf den Boden knallt, denn der Aufschlag bringt die Erde zum Beben. Den Flammengegnern entkommt ihr mühelos. Aber achtet darauf, dass ihr das Herz, das sie hinterlassen, erst dann aufsammelt, wenn es nicht mehr brennt. Befindet sich der Widersacher im Anflug, lauft ihr am besten ans andere Ende der Arena, sodass er euch nicht erwischt. Habt ihr den roten Schalter drei weitere Male betätigt, ist der Große Tiki beseitigt und ihr habt **Donkey Kong Country Returns** erfolgreich gemeistert. Herzlichen Glückwunsch! In der nächsten N-ZONE befassen wir uns mit dem Goldenen Tempel und wie ihr an die begehrten Puzzleteile herankommt.

DEUTSCHLANDS SUPER-ZOCKER

N-ZONE stellt die besten Spieler der Bundesrepublik vor. Diesmal haben wir neben N64-Profi Stefan Mahrla auch Deutschlands schnellste Mario-Kart-Flitzerin befragt. Auf Turnieren gibt sie mächtig Gas und bremst so manchen männlichen Zocker aus.

SOPHIE STEINER (19) ALIAS LYCA

Was ist dein Spezialgebiet?
Mein Spezialgebiet sind wenige, ausgewählte Genres, vorrangig Renn- und Rollenspiele sowie Beat 'em Ups, an deren Vertretern ich mich regelmäßig festbeiße. Als Beispiele hierfür seien **Soul Calibur 3** und mein aktuelles Steckenpferd, **Mario Kart Wii**, genannt. In letzterer Disziplin bin ich stolz darauf, seit der Veröffentlichung des Spiels die beste **Kart**-Spielerin Deutschlands zu sein *(Anm. d. Red.: Sophie führt sogar einige Weltrekordlisten an)*. Lange Zeit konnte ich mich auf Platz 1 der deutschen Ranglisten mit dem Fahrzeug Kart halten, zudem gewann ich auf dem letzten Nintendo Family & Friends Cup alle Rennen mit Abstand.

Wie lange hast du dafür geübt?
Das einzige Spiel bzw. die einzige Spielereihe, bei der ich wirklich nach Können gestrebt habe, war **Mario Kart**. Das lag aber an einem gewissen Talent und an der Tatsache, dass dies mein erstes Spiel war, in dem man wirklich auch gegen Mitmenschen spielen konnte.

Verrätst du uns einen Trick zum Nachmachen?
Nicht aufregen, das bringt nichts. Sobald man anfängt, sich zu empören, verliert man den Spaß am Spiel und damit die Motivation und damit wiederum die Fähigkeit, sich zu verbessern. Passiert das, sollte man entweder eine Pause machen oder in Ruhe analysieren, was man falsch gemacht hat. Und Spiele, egal wie man sie spielt, sollten vorrangig Spaß machen, warum also aufregen?

Was sind deine weiteren Ziele?
Ich habe momentan keine Ziele. **Mario Kart Wii** habe ich für mich ausgereizt, die Vorgänger **Mario Kart DS** und **Mario Kart 64** habe ich auch hinreichend gespielt. Es reicht immerhin für die Top 200 und die Top 300 der Welt. Momentan spiele ich seelenruhig ab und zu **Tournament of Legends** oder mache meine Wii an, um ein paar Runden **Super Smash Bros. Brawl** oder **Mario Kart Wii** online zu spielen. Gebt mir ein Ziel! *(lacht)*

STEFAN MAHRLA (25) ALIAS MAHRLA

Was ist dein Spezialgebiet?
Ich bin prinzipiell in vielen verschiedenen Spielen auf Highscoring und Speedrunning fixiert, beispielsweise bei **Diddy Kong Racing**, **Wave Race 64, F-Zero GX**, **Perfect Dark**, **Blast Corps** oder aktuell **Trackmania** und **GoldenEye 007** für die Wii. Über die Jahre hinweg habe ich mir mit viel Arbeit den einen oder anderen Weltrekord erspielt, in **Wave Race 64** bin ich seit mehreren Jahren Time Trial World Champ. Ansonsten vertrete ich meinen Clan, das Gaming-Elite-Team, auf vielen verschiedenen Turnieren, beispielsweise der United LAN oder der NCON *(Anm. d. Red.: Dabei handelt es sich um bekannte Fantreffen)*.

Wie lange hast du dafür geübt?
Meine Erfolge haben sich über die Jahre gesammelt und entwickelt. Es gab Zeiten, in denen ich mich einfach mal ein paar Wochen an ein Spiel drangesetzt habe, um dort wirklich nennenswerte Erfolge erzielen zu können.

Verrätst du uns einen Trick zum Nachmachen?
Einen effektiven Trick kann ich euch an dieser Stelle nicht verraten. Bleibt ruhig und geduldig bei der Sache und gebt nicht zu schnell auf, dann seid ihr den Weltrekorden schon ein ganzes Stück näher.

Was sind deine weiteren Ziele?
Ich würde sehr gerne einen **Wave Race 64**-Speedrun für die Community Speeddemosarchive.com fertigstellen und vielleicht sogar noch einen großen Titel auf dem nächsten Olymptronica-Event *(Anm. d. Red.: Dort treffen sich die besten Spieler und treten gegeneinander an)* gewinnen. Das Training dafür ist aber ziemlich zeitintensiv …

Danke schön für die Interviews! Wir wünschen Sophie und Stefan viel Erfolg bei ihren künftigen Weltrekordversuchen. Wenn ihr ähnliche spielerische Leistungen vorweisen könnt, schreibt uns an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit diesen lustigen Sprechblasen amüsierte Alexander Greiser aus Dortmund die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagen Micky und Karlo in dieser Szene aus **Disney Micky Epic**? Der Leser mit der lustigsten Idee für die Sprechblasen erhält ein von der Redaktion signiertes Bild mit den jeweiligen Sprüchen drauf. Schickt eure Texte bis zum 02. Januar 2011 an redaktion@n-zone.de! (Betreff: „Du, sag mal!“).

N-ZONE WETTET, DASS …

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Es war offensichtlich nicht so einfach, uns ein Foto zu schicken, auf dem mindestens fünf Leute abgebildet sind, wobei jeder von ihnen eine Krawatte tragen und eine Banane in der Hand halten sollte. Die letzte Bedingung lautete, dass sich auf dem Bild eine Stereoanlage befindet, wie sie im Intro des ersten **Donkey Kong Country**-Abenteuers zu sehen ist. Drei Einsendungen erhielten wir dennoch. Wir gratulieren David Tarakanoff und seiner Familie (erstes Bild), außerdem Mark, Thomas und Samuel Walker mit Julian Manickam und Marc Middelkötter (zweites Bild) sowie Lukas Kohnemann mit Familie (drittes Bild).

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Christoph in der N-ZONE 12/2010 irrte, musste er das Nintendo-64-Logo aus Hefeteig nachbacken. Dass ihm das nur unzureichend gelungen ist, beweist das unten abgedruckte Bild – immerhin sind Ansätze des Buchstabens N zu erkennen:

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Christoph wettet, dass es keine drei N-ZONE-Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto mit einem beliebigen rosafarbenen Gegenstand, der auch schon in einem Kirby-Spiel zu sehen war.**
2. **Außerdem sind mindestens drei Leute darauf abgebildet, die alle ein selbst gestricktes Kleidungsstück tragen (in Anlehnung an den Look von Kirby's Epic Yarn).**
3. **Auf dem gesamten Foto dürfen folgende Farben nicht vorkommen: Schwarz, Braun, Grau, Dunkelblau, Dunkelrot. Alles muss also hell und freundlich aussehen – ebenfalls wie in einem Kirby-Spiel.**

Falls sich Christoph irrt und drei Leser die oben genannten Ziele erreichen, verpflichtet er sich, einen Arbeitstag lang ausschließlich Bananen zu essen – die Frucht kann er inzwischen nach all dem langen **Donkey Kong Country**-Spielen nicht mehr sehen …

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 02. Januar 2011 als Mail an redaktion@n-zone.de!

MISSION: DSCHUNGEL-FIEBER

DER LETZTE WETTBEWERB:

In der letzten N-ZONE-Ausgabe suchten wir den Spieler mit der höchsten Anzahl an Pikarat in **Professor Layton und die verlorene Zukunft**. Gleich sieben Leser haben es geschafft, das Adventure komplett durchzuspielen, zwei von ihnen sogar unter zehn Stunden.

Pikarat	Spielzeit	Name
6.000	06 Stunden 42 Minuten	Oliver Chruszcz
6.000	08 Stunden 20 Minuten	Lasse Heiland
6.000	13 Stunden 49 Minuten	Sophia Lahs
6.000	16 Stunden 02 Minuten	Benjamin Vömel
6.000	16 Stunden 38 Minuten	Sarah Hörning
6.000	17 Stunden 30 Minuten	Norbert Delahaye
6.000	21 Stunden 10 Minuten	Matthias Weiß
6.000	23 Stunden 37 Minuten	Kevin Scarbath

DER NEUE WETTBEWERB:

Diesen Monat suchen wir den Leser mit dem höchsten Spielfortschritt (gemessen in Prozent) in **Donkey Kong Country Returns**. Stichtag für eure Einsendungen ist der 02. Januar 2011. Bitte vergesst nicht, einen Beweis-Schnappschuss beizufügen. Wenn uns mehrere Einsendungen mit derselben hohen Prozentzahl erreichen, entscheidet das Absendedatum der E-Mail. Wichtiger Hinweis: Damit kein Leser auf die Idee kommt zu schummeln, bitten wir euch zudem, zwei Beweisbilder der Levelstatistik beizufügen. Wir wollen so prüfen, ob sich die „Spiel auf Zeit"-Rekorde mehrerer Leser gleichen. Entsprechende Einsendungen werden disqualifiziert.

LESERZITATE

Da euch das sicher nervt, mit Lob überschüttet zu werden, lasse ich diesen Teil und komme gleich zu meiner Kritik von **Metroid: Other M**. Eigentlich ist das Spiel klasse! Die Grafik ist zu 99 Prozent wunderschön, doch als ich das Spiel durchgespielt hatte, dachte ich mir: Wie unfair! Am letzten Kampf hatte ich mehr als zwei Wochen zu knabbern gehabt, besonders weil die automatische Zielanvisierung katastrophal war. Manchmal gab es aber auch ein paar witzige Bugs, die das Spiel erleichterten. Im Sektor 2 zum Beispiel gab es ja solche Elektro-Affen. In der Nähe war ein kleiner See. Und in diesen fiel der Affe hinein. Ich dachte mir: Okay, wenn er schwimmen will, dann soll er's tun. Er hätte aber bedenken sollen, dass Wasser Strom leitet! Aber letztendlich ist **Metroid: Other M**, wie ich finde, das mit Abstand beste Spiel, das im Sommer 2010 erschienen ist.

MAXIMILIAN WALTER

Neulich habe ich bei einem Freund Kinect ausprobiert. Und was soll ich sagen? Die ersten Spielminuten mit der neuen Hardware haben mich regelrecht umgehauen! Dieses Gefühl kannte ich beim Zocken lange nicht mehr. Früher, als die Wii noch ganz neu war, haben wir öfters mal bis in die Nacht hinein gespielt. Aber im Lauf der Zeit hat diese Euphorie immer mehr nachgelassen. Kinect dagegen wirkt mal wieder richtig frisch, topmodern und zeitgemäß. Ich hoffe, dass Nintendo bald mit einem Zubehör, das noch cooler ist, nachzieht. Es wird Zeit, dass sie es den Microsoftlern zeigen!

ALBERT KEH

DIE GAMER-DEBATTE

Ich möchte etwas loswerden, was mich schon seit einiger Zeit beschäftigt. Vielleicht bin ich nicht der Einzige, der so denkt, aber seitdem es die Wii gibt, lese ich immer wieder bei den Leserbriefen, die euch erreichen, dass es zu viele Casual-Games gibt, dass viel weniger „richtige" Spiele für die Hardcore-Gamer erscheinen und dass Nintendo langjährige Gamer mit dieser Taktik vergrault. Zuallererst: Lasst uns doch bitte aufhören, uns selbst als „Gamer" zu bezeichnen! Wir sind alle Nutzer eines Mediums, welches der Unterhaltung dient – genau wie Bücher, Film und Fernsehen, Zeitschriften usw. Einer, der Bücher liest, wird doch auch nicht „Reader" genannt oder einer, der Filme sieht, als „Watcher". Wenn wir uns als „Gamer" bezeichnen, grenzen wir uns bewusst von den herkömmlichen Unterhaltungsmedien ab und verhindern so, ernstgenommen zu werden und dass Videospiele sich zu den oben genannten Medien einreihen und etablieren. Würden sie es schaffen, hätte das den Vorteil, dass andere Menschen, die dieses Medium nicht kennen und nutzen, sich damit befassen und sich dazu ihre Meinung bilden. Damit können wir allen Killerspieldebatten entgegenwirken, da Videospiele nicht mehr fremd wären und kein Randphänomen blieben. Und überhaupt: Ist es wirklich so schlimm, andere Leute von unserem Hobby zu überzeugen? Haben wir uns nicht alle gefreut, als unsere Eltern und Großeltern – also Leute, die nichts mit dem Medium zu tun haben – plötzlich bei **Wii Sports** oder **Mario Kart Wii** eine Revanche forderten oder dass sie heute mehr Verständnis für unser Hobby haben als früher? Das schafft man nur mit Casual-Games, da diese halt nur für Neulinge gemacht sind. Viele neue Nutzer bleiben bei den Casual-Games, andere kommen vielleicht auf den Geschmack und versuchen sich an **Metroid** oder **Final Fantasy** oder dergleichen. Wichtig ist, dass die Spiele den Einstieg in dieses Medium erleichtern und nicht abschrecken. So werden Videospiele einem breiten Publikum bekannt gemacht und wir langjährigen Nutzer lösen uns vom vorherrschenden Image des einsamen, dicken, sozial inkompetenten „Gamers", der Killerspiele spielt und Amokläufe plant. Unser Hobby befindet sich an einem Wendepunkt, an dem WIR entscheiden, wie es weitergehen soll. Entweder bleiben Videospiele das, was sie sind, oder sie entwickeln sich zu einer Plattform, die von Politik und Gesellschaft gleichermaßen akzeptiert wird. Das Gleiche haben Bücher, Radio, Film und Fernseher auch durchgemacht und sind heute fester Bestandteil des Alltags – in jeder Hinsicht. Ich glaube, Nintendo hat mit der Wii die Richtung gezeigt, der Microsoft und Sony auch langsam folgen (Stichwort: Kinect und PlayStation Move). Ob sich was ändert, hängt ganz von UNS ab.

KOSTA PAPASIS

N-ZONE: Kostas Ausführungen ist nichts hinzuzufügen.

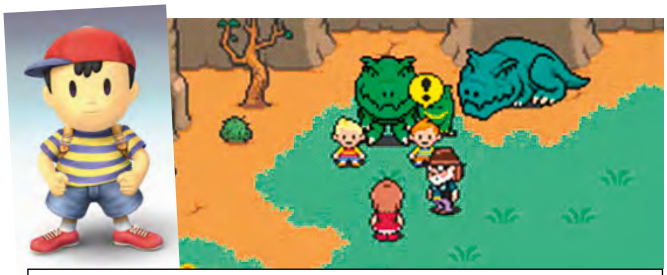
Was unterscheidet einen „Gamer" von einem gewöhnlichen „Videospieler"? Im Bild nehmen Christoph und unsere frühere Praktikantin Sandra typische Klischees aufs Korn.

DIE MUTTER DER NINTENDO-STARS

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich wollte euch fragen, ob Nintendo geplant hat, die **Mother**-Reihe endlich mal als Virtual-Console-Download anzubieten?

N-ZONE: Bislang ist keine Veröffentlichung geplant, weder in Japan noch in den USA, wo das Rollenspiel Mother als EarthBound bekannt ist. Angeblich liegt es an rechtlichen Problemen, die noch geklärt werden müssen.

Denn meiner Meinung nach ist die **Mother**-Reihe die beste Rollenspielserie von Nintendo, aber leider ist kein einziger Teil hierzulande erschienen – warum auch immer, obwohl es doch eine ziemlich große Fangemeinde hat. Nicht einmal ihr



Bekommt der **EarthBound**-Held Pit bald wieder eine neue Hauptrolle in einem Rollenspiel? Der Screenshot zeigt **Mother 3** für den Game Boy Advance.

habt sie in der Ausgabe 10/10 in der Reportage „Die Zukunft der Nintendo-Stars“ erwähnt. Oder plant Nintendo vielleicht schon einen neuen Teil?

MANUEL MÜNCH

N-ZONE: Dass Nintendo seine Mother-Reihe nicht vergessen hat, beweist unter anderem die Tatsache, dass die Serienhelden Lucas und Ness im Wii-Prügler Super Smash Bros. Brawl als Kämpfer in Erscheinung treten. Wer sich daran erinnert, dass auch das Comeback von Kid Icarus durch eine Gastrolle in Super Smash Bros. Brawl seinen Anfang nahm, blickt möglicherweise mit einem Hauch Hoffnung in die Zukunft … Noch ist aber kein neuer Teil angekündigt.

WEIHNACHTS-BÄCKEREI

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Eure Zeitschrift ist echt toll und ihr überrascht mich immer wieder. Vor ein paar Wochen bin ich auf die Idee gekommen, man könnte doch ein Nintendo-Café eröffnen, in dem es Ecken mit Spielen von Super Mario, Link, Samus Aran und anderen Nintendo-Helden gibt. Und ganz wichtig wäre eine Retro-Ecke, wo man die älteren Konsolen ausprobieren kann. Auch die Torten könnten an Nintendo angelehnt sein, wie wäre es zum Beispiel mit einer Torte in Form eines Fragezeichenblocks oder des Triforce-Symbols? Wie würde euch diese Idee gefallen?

N-ZONE: Ausgesprochen gut würde uns ein solches Café gefallen. Der Haken ist nur, dass es genügend Leute bräuchte, die ebenfalls Lust hätten, regelmäßig dort einen Kaffee zu trinken, damit sich das Café finanziell rentiert. Zumal du nicht vergessen darfst, dass man nicht ohne Weiteres Produkte mit Nintendo-Bezug kommerziell vertreiben kann. Daher ist deine Idee zwar sehr gut, aber sie ist aufgrund rechtlicher Hürden nicht allzu leicht umsetzbar.

Um euch auf den Geschmack zu bringen, habe ich Fotos beigelegt (siehe unten). Eigentlich wollte ich euch die Kekse nach Fürth schicken, aber ich glaube, sie hätten die Reise nicht überstanden. Viele Grüße und macht weiter so!

JENNI

WI-FI ZUM ERSTEN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
da mein WLAN-Gerät nur WPA-Verschlüsselung bietet, kann ich da mit dem neuen Nintendo 3DS die alten DS-Spiele im Internet spielen oder brauche ich dann trotzdem noch diesen blöden WEP-Code? Ich würde nämlich gern einige der alten Spiele im Internet spielen, aber das geht nicht, da mein Gerät nur WPA hat.

MONIKA BERGNER

N-ZONE: Die offizielle Pressemitteilung spricht zwar nur von WAP- und WPA2-Kodierung, aber wir gehen mit großer Sicherheit davon aus, dass der 3DS auch WEP beherrscht. Denn schließlich ist die Konsole abwärts kompatibel zu alten DS-Spielen – und Nintendo will sicher auch keine Kunden vergraulen, indem es ihnen vorschreibt, welche Verschlüsselung sie zu nutzen haben.

WI-FI ZUM ZWEITEN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich bin die Katrin, 34 Jahre alt und seit 2004 treuer Leser eurer Zeitschrift. Leider habe ich durch mein Berufs- und Familienleben wenig Zeit für meinen DSi, aber jeden Tag mindestens eine halbe Stunde, das muss sein.

N-ZONE: Zwei gute Entscheidungen – sowohl was die N-ZONE-Lektüre als auch was das Spielen betrifft!

Da ich zu Hause kein Internet habe, bin ich auf den öffentlichen T-Com-Hotspot angewiesen. Mein Freund hat zwar Internet, aber mit der WPA2-Verschlüsselung geht mit dem Nintendo DSi nichts.

N-ZONE: Halt, das ist nur die halbe Wahrheit! Wer herkömmliche DS-Spiele in den DSi einlegt, kann zwar die Internetmodi dieser Spiele nicht nutzen, wenn er eine WPA(2)-Internet-Verschlüsslung eingerichtet hat. Aber Software, die speziell auf den DSi zugeschnitten ist, lässt sich auch mit WPA2 nutzen. Dazu musst du allerdings im Internet-Optionsmenü die Schaltfläche „Erweiterte Einstellungen“ anklicken. Diese Verbindungen ermöglichen auch die Kommunikation mit WPA2-Hotspots.

In meiner Stadt habe ich den Hotspot in einem großen Hotel, im McDonald’s sowie in der Filiale der Deutschen Telekom. Nun zu meinem Anliegen: Seit etwa vier Wochen ist es nicht mehr möglich, sich mit der WiFi Connection zu verbinden. Es ist logisch, dass ab und zu mal der Server abgeschaltet ist, aber jeden Tag und das vier Wochen lang, das ist komisch. Wisst ihr, ob vielleicht durch ein Update des T-Com-Hotspots die Verbindung nicht mehr möglich ist oder – was ich nicht hoffe – ob Nintendo den **WarioWare**- und **Jam with the Band**-Server geschlossen hat?

KATRIN SCHWARTINSKI

N-ZONE: Unser Praxistest in Nürnberg ergab ebenfalls, dass der eine oder andere öffentliche Hotspot, an dem wir uns früher problemlos einklinken konnten, tatsächlich nicht mehr funktioniert. Wir werden den Zugang zu öffentlichen Hotspots für unsere Leser weiter beobachten und recherchieren, warum manche „WLAN-Zapfhähne“ nicht (mehr) funktionieren.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

DER NEUE 2D-TREND

Sind klassische 2D-Spiele wieder im Kommen? Das behauptet nicht nur die N-ZONE-Redaktion, sondern das belegen euch unsere Nintendo-Helden.

Christoph: Abgesehen von **New Super Mario Bros.** und **Donkey Kong Country Returns** – wann hast du zuletzt ein 2D-Jump&Run auf einem Fernseher gespielt? Lass mich raten: 1994?

Thomas: Nicht ganz, es war im Januar 1995. Spaß beiseite, es ist tatsächlich schon eine Weile her, dass ich ein Jump & Run in 3D gespielt habe. **Wario Land: The Shake Dimension** konnte mich nicht so recht in seinen Bann ziehen – und auch die übrigen Hüpfspiele für aktuelle Heimkonsolen in klassischem 2D haben mich nicht so recht überzeugt. Auf dem DS sieht's da ganz anders aus: Neben den üblichen Verdächtigen war das **Giana Sisters**-Remake für mich eines der Highlights in den letzten Jahren. Aber ich bin dankbar für Spiele wie **New Super Mario Bros., Donkey Kong Country Returns** und **Kirby's Epic Yarn**, die eindrucksvoll beweisen, dass 2D auch in der heutigen Zeit noch Spielspaß auf höchstem Niveau auf die Glotze bringen kann.

Christoph: Ich frage mich vor allem, weshalb viele Hersteller das 2D-Jump&Run-Genre plötzlich wiederentdeckt haben. Liegt es möglicherweise daran, dass die neuen Zielgruppen mit 3D-Spielen nicht so gut klarkommen, eben weil sie so komplex sind? Dagegen geht es bei **New Super Mario Bros.** und Konsorten geradezu einsteigerfreundlich zu: Jedermann begreift auf Anhieb, dass man darin nur von links nach rechts laufen muss. Und wenn man an einem Abschnitt scheitert, gibt's ja noch den Super-Assistenten – der ist übrigens auch im brandneuen **Donkey Kong Country Returns** inbegriffen.

Thomas: Dabei darf man natürlich auch nicht vergessen, dass es weit weniger aufwendig und dementsprechend günstiger ist, ein Spiel in klassischem 2D zu programmieren. So kommt's, dass viele kleine Spieleschmieden 2D-Spiele – vor allem für Handhelds und Telefone – entwickeln.

Christoph: Das ist ein guter Punkt, den ich gerne weiterspinnen möchte. Du hast doch **Sonic the Hedgehog 4 Episode 1** für WiiWare gespielt, richtig? Das Jump & Run wurde jüngst im Wii-Shop-Kanal für 15 Euro veröffentlicht – wohlgemerkt handelte es sich aber nur um den ersten von drei Teilen. Die Entwickler profitieren also von der Tatsache, dass man leichter dreimal 15 Euro ausgibt als einmal fast 50 Euro. Gerade Jump & Runs eignen sich exzellent, um online vertrieben zu werden, da man sich kaum einspielen muss. Aber die Frage ist: Warum scheint der 3D-Trend vorbei? Früher haben alle Hersteller versucht, ihre Hüpfspielhelden in die dritte Dimension zu bringen, jetzt kehren sie wieder zum Ursprung zurück. Verkaufen sich 3D-Spiele nicht mehr so gut wie früher?

Thomas: Ich glaube, dass gerade auf Handhelds der Trend zu einfacheren Gameplays geht, um mehr potenzielle Spieler anzusprechen. Dafür braucht's dann auch keine großartige 3D-Darstellung, die dann optisch auf „leistungsschwachen" Geräten wie dem DS auch nicht so prickelnd aussieht wie ein liebevoll inszenierter 3D-Look. Spannend wird es im Frühjahr, wenn der 3DS erscheint. Mit **Paper Mario** steht ja schon ein eigentliches 2D-Spiel als Launch-Titel in den Startlöchern.

Christoph: Ich bin mir sicher, dass Nintendo einen zweiten Teil von **Donkey Kong Country Returns** in Auftrag gibt, sofern sich das Original gut verkauft. Ein Problem sehe ich nur, was den Titel anbelangt, denn man kann das Spiel ja schlecht **Donkey Kong Country Returns Again** nennen – das würde sehr merkwürdig klingen. Wie auch immer: Die Retro Studios werden sich schon etwas einfallen lassen!

Thomas: Darüber sollten wir uns noch nicht den Kopf zerbrechen. Freuen wir uns stattdessen lieber, dass es Genres gibt, die hoffentlich nie aussterben werden.

Für nur 1,50 EURO jetzt im Handel

NEU: Jetzt bequem online bestellen unter

shop.gamesaktuell.de

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa einen der allseits beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist!

Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 71 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 25-26/10
Top-Themen: **Harvest Moon,** Mega-Poster, Tipps&Tricks-Sonderheft. Auch als Premium-Variante!

play³ 01/11
Top-Themen: **Homefront, Killzone 3, Crysis 2, Call of Duty: Black Ops, Gran Turismo 5, Assassin's Creed: Brotherhood** u. v. m.

X3 12/10
Top-Themen: **Homefront, Call of Duty: Black Ops, Assassin's Creed Brotherhood, Fable 3, Die Sims 3,** Xbox Kinect u. v. m.

KidsZone Sonderheft 01/11
Top-Themen: **Pokémon: Schwarz/Weiß**, Tippskarten, Poster, Sticker u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus einen der brandneuen **Zelda**-Mangas für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

+

Der spannende **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

ODER

Band 2 des Kult-Mangas **The Legend of Zelda: Ocarina of Time!**

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Miniabo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es einen der ersten beiden Bände der Zelda-Mangas Ocarina of Time gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Österreich € 47,-/12 Ausg.; Sonst. Ausland € 51,50/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 1** (Prämien-Nr.: 1094437)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 2** (Prämien-Nr.: 1101739)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

742126

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 02/2011
AB 19.01.11 AM KIOSK

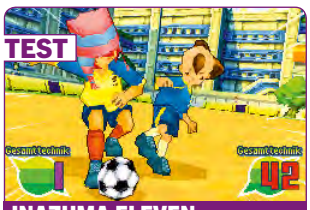
Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

MARIO SPORTS MIX

WIr nehmen das neue Sport-Spektakel mit Mario und den Nintendo-Stars unter die Lupe und verraten euch, wie gut die einzelnen Disziplinen letztendlich sind.

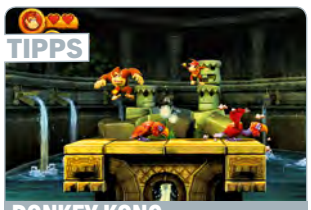
KIRBY'S EPIC YARN

Ist Kirbys Comeback wirklich so gut? In der nächsten N-ZONE muss sich das Jump & Run mit der pinkfarbenen Nintendo-Knutschkugel im knallharten Test beweisen.



INAZUMA ELEVEN

Japan im Fußball-Fieber: Alles zum neuen Hit der **Layton**-Macher für den DS!



DONKEY KONG

… **Country Returns:** In der nächsten Ausgabe gibt's den Nachschlag an Tipps & Tricks!

AUSSERDEM:

Alle, die schon immer gerne Landwirt, Lkw-Fahrer oder Kapitän spielen wollten, liegen mit dem aktuellen Sonderheft der PC Games goldrichtig. Neben Schwerpunktthemen wie dem neuen **Landwirtschaftssimulator 2011** und dem Special zu Truck-Simulatoren findet ihr darin eine große Marktübersicht über die aktuellen Titel des beliebten Genres.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Christoph Kraus, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Viktor Eippert, Thorsten Küchler, Lukas Schmid, Christoph Peter Schuster
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Trainees	Julian Reimert
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	David Mola
Verlagsleiter	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

Entdecke eine fantastische 3D Welt auf deiner Wii™ und spiele deine Lieblings Super Helden.

MARVEL™

SUPER HEROES 3D

GRANDMASTER'S CHALLENGE

USK ab 6

12 www.pegi.info

November 2010

MARVEL™ www.marvel.com

NEKO entertainment

bigben interactive

MARVEL, MARVEL HEROES, AND ALL RELEATED CHARACTERS AND THE DISTINCTIVE LIKENESS(ES) THEREOF IS/ARE TRADEMARK(S) OF MARVEL ENTERTAINMENT, LLC AND ITS SUBSIDIARIES, AND IS/ARE USED WITH PERMISSION. SUPER HERO(ES) IS A CO-OWNED REGISTERED TRADEMARK.
COPYRIGHT ©2010 MARVEL ENTERTAINMENT, LLC AND ITS SUBSIDIARIES. LICENSED BY MARVEL CHARACTERS B.V. WWW.MARVEL.COM. ALL RIGHTS RESERVED.
ALL TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

WINTER SPORTS GO FOR GOLD 2011

DEIN HEIMSPIEL FÜR DEN WINTER!

Erlebe packende Wettkämpfe auf Schnee & Eis

WWW.WINTERSPORTS-GAME.DE

dtp entertainment AG
www.dtp-entertainment.com

RTL SPORTS

Wii PC DVD ROM PS3 PlayStation.3 PlayStation.Network XBOX 360 XBOX LIVE 3 www.pegi.info USK ab 0 freigegeben

Winter Sports 2011 – Go for Gold © RTL Television 2010, vermarktet durch RTL interactive GmbH. Veröffentlicht von dtp entertainment AG. RTL Sports ist ein Label der RTL interactive GmbH. Entwickelt von 49Games GmbH. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. Alle Rechte vorbehalten. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. „PlayStation", „PS3" and „" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.